上下巻あわせて115タイトル

1997年 1月31日発行（隔週金曜日発行）第3巻第2号通巻34号

電撃 Play Question

プレイクエスチョン

SPECIAL Vol.4

下巻

超容量2号連続
PSユーザー必携超級解析伝導読本

女神異聞録ペルソナ
エターナルメロディ
ヒロインドリーム
レイジレーサー
サイキックフォース
スターグラディエイター
スペクトラルタワー
はるかぜ戦隊Vフォース
BELTLOGGER9
ヴァンダルハーツ
The Tower
るろうに剣心 維新激闘編
ナムコミュージアムVOL.4
ぷよぷよ通 決定盤
WIPEOUT XL



電撃プレイステーション
1／31号付録

'96後期PSソフト完全攻略

新春最強切り札登場！ 爆裂再圧縮保存版

DENGEKI PLAY QUESTION



電撃プレイステーション1/31号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL

Vol.4 下巻

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9

上下巻あわせて115タイトル

1997年1月31日発行（隔週金曜日発行）第3巻第2号通巻34号

電撃 Play Question
プレイクエスチョン

超容量2号連続
PSユーザー必携超級解析伝導読本

SPECIAL Vol.4
下巻



女神異聞録ペルソナ
エターナルメロディ
ヒロインドリーム
レイジレーサー
サイキックフォース
スターグラディエイター
スペクトラルタワー
はるかぜ戦隊Vフォース
BELTLOGGER9
ヴァンダルハーツ
The Tower
るろうに剣心 維新激闘編
ナムコミュージアムVOL.4
ぷよぷよ通 決定盤
WIPEOUT XL

電撃プレイステーション
1／31号付録

'96後期PSソフト完全攻略

新春最強切り札登場！ 爆裂再圧縮保存版

電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.4 下巻 『ペルソナ』『エタメロ』『ヒロイン』完全攻略第4弾 電撃プレイステーション1／31号付録

電撃 Play Question プレイクエスチョン SPECIAL Vol.4

下巻

●Design/HAZAWAGUMI●Illustration/YU-TA-ITOU (© 1996 ATLUS) /SATOMI-IWASE●CG/BAKUHATSURO-IKEDA●Editing/ITARU-UMEDA/KEITAROU-MATSUZAKI/MASARU-TAJIMA/KIMIHIKO-MIYATA/DAIMEI-NAKAGAWA●Writing/SHINTAROU-MOTOUCHI/YASUHIRO-NAKAMURA/YUUSHI-SATOU/IDOMU-JOU/TAKU-SHIMIZU/MITUNOBU-SATOU/EMI-HIROSE/HIRAKICHI-FUJIHIRA/MAKOTO-IWASAKI/YUUKO-SUZUKI/YUKAMASAHIRO-HASEGAWA/HIROSHI-KAWAHARA/KOUJI-TANAKA



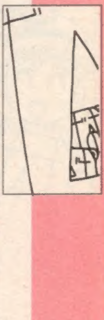
はじめて探偵物語

さて、みなさん！　ＰＱスペシャル初の２号連続企画！　ゲームブック解答編です！　このページ(以下、P)から始まる「はみだし」は本文の攻略とは一切関係ありません。ＴＶゲームに疲れたらコレでひと休み。ゲームブックなので、Ｐ順に読んでいくのではなく、Ｐ数を指定されたらそこへ飛んで読んで下さいね。

(：３Ｐへ)

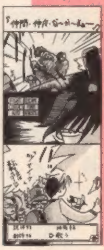
掲載ゲームタイトル

※データ部の略語は以下の通り。MC…メモリーカード、M…マウス、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。





まんが／秋田県 加納2さん



はじめて探偵物語

左のPから飛んできました？ 最後に書いてあるP数が複数の場合、どちらか1つを選択して進んで下さい。マルチエンディング方式（笑）を採用しているので、エンディングへの道は1つではありません。謎はいくつかのパターンをクリアしないと解けないでしょう。では、ゲームスタートです。

（：4Pへ）

女神異聞録PERSONA

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

●発売日／'96年9月20日●価格／¥6,800
●メーカー／アトラス
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

ストーリーからデータまですべて凝縮した総集編!!

この総集編では、今まで本誌で掲載してきた情報にプラスαを加え、ひとまとめにして大放出。初めてプレイする人はもちろん、2回目以降のチャレンジにも役立つ情報を満載してお届けする！

『女神異聞録ペルソナ』は、大きく分けて「セベク篇」と「雪の女王篇」の2つのストーリーに分岐する。ストーリーチャートではその2つの物語を追いながら、ストーリー上重要な箇所については対応番号をつけたコラムでサポートしていく。なお、「セベク篇」の御影遺跡と「雪の女王篇」の悪魔の山は、全アクマが出現するスペルカード収集ポイントなので、チャートからは割愛しているぞ。

ある意味マルチエンディングと呼べるほど自由度が高く、コンタクトや合体などの要素も奥が深い『ペルソナ』は楽しみ方も十人十色。この総集編12ページを活用しつつ味わい尽くしてほしい。





ストーリーチャート

聖エルミン学園
ペルソナ様遊びの後、保健室からプレイスタート。一通り校内をまわってすべての人の話を聞こう。

御影総合病院
麻希の病室に入るとイベント発生。異界化した病院内を探索しながら出口を目指す。ロビーでエリーが仲間に。

アラヤ神社
麻希の母親を助けるため神社へ。ここでマークと南条くんが一旦パーティから離れる。

聖エルミン学園 …… 1
麻希の母親を保健室に運んだ後、1人で行動。部室でアイテムが手に入る。壁の穴から出ようとするとセベク篇へ。

体育倉庫で封印された箱を開けた場合、雪の女王篇へ

御影署 …… 2
留置場の鍵を入手し、マークが捕まっている留置場へ。イベント後、再びマークがパーティに入る。

廃工場 …… 2
セキュリティカードを使う場所を発見し、地下通路への道を開く。西側の壁のレバーを動かして先に進もう。

セベクビル
5Fの支社長室にたどり着き、初の中ボス戦を迎える。武多戦後、隠しスイッチを見つけて地下研究所へ。

異常学校 …… 3
2－5の教室に入ると学校が異界化。中庭に行き、黒い女の子が召喚するテッソを倒すと学校は元に戻る。

アラヤ神社
図書室の悪魔君の情報から神社へ向かう。ここで再びフィレモンに会い、この後のアドバイスを聞く。

御影郷土資料館
資料館に行き、展示室で破魔の鏡を手に入れる。この時点で新装備を固めたり新ペルソナを作ったりすると良い。

氷の城1F …… 4
雪の女王篇オープニング後、パーティ選択。4人から5人になった時点で食堂に行くとトロのイベント発生。

ヒュプノスの塔 …… 5
3Fから反夢界に行き、眠っている人たちを起こす。目を覚ました人と話した後、最上階でヒュプノスと戦闘。

ネメシスの塔 …… 5
探索にかかる時間とボスの強さが比例。しかも友だちを見捨てるとさらに強化し、鏡の破片も全部入手できない。

タナトスの塔 …… 5
2Fからタルタロスに行き、失ったペルソナを復活させよう。戦闘中に死なないように最上階で。

氷の城1F中庭
鏡の破片が8枚以上あれば、中庭で戦闘に突入。冴子先生を救った後は、南端の部屋に入れるようになる。

氷の城2F～11F …… 6
4Fと8Fのワープを利用しよう。8Fの仕掛けは天井と床の色を合わせること。最上階の11Fで最終決戦!!

1 雪の女王篇へ入る条件

病院クリア後の学園内で、下記の通りに行動すると雪の女王篇に入れるぞ。しかし、学園に戻る前に主人公のレベル上げとスペルカード集めをしておくようにしよう。

1. 2－4教室で女生徒と話す
2. 図書室で悪魔君の話を聞く
3. 演劇部の女子部員と話す
4. 生徒会室で生徒会長と話す
5. 校長室に行き、大石校長の話を聞く
6. 体育倉庫の封印された箱を開け、仮面を入手
7. 渡り廊下へ行く

2 5人目のメンバー選択

セベク篇では麻希、マーク、南条くんが固定メンバーだ。残りの1人をブラウン、エリー、アヤセ、レイジの4人から選択できる。

ブラウン 御影署の留置場でのイベント後、「一緒に行こう」を選べばOK。

エリー 御影署でブラウンの加入を断り、廃工場に行く前に地下鉄改札へ行く。

アヤセ ブラウン、エリー（地下鉄に行かなくても可）の加入を断り、廃工場へ。

レイジ 3を参照





まんが／東京都 祥人さん

はじめて探偵物語
連続殺人事件の犠牲者はすでに6人。「現代の切り裂きジャック」。この事件の犯人は世間でこう呼ばれている。全員若い女性の上、全裸、股間から口まで腹を真っ直ぐに切り裂かれているのが犯行の特徴だ。猟奇的な手口は週刊誌やワイドショーを騒がせた。
（①今回の事件を回想する：77Pへ）（②捜査に出る：69Pへ）

※各キャラの最強ペルソナを作る封神具は、そのキャラの初期ペルソナと同じ種族を作る組み合わせに加えればOK。ただし南条くんのみはJUDGEMENTに加える。

3 レイジを仲間にする条件

城戸玲司を仲間にする条件は以下の通り。多少順序が違ってもOKだが、条件が揃ってないと廃工場で強制的にアヤセが仲間になる。

1．ゲーム開始直後：学園の職員室で教師と話す
2．ゲーム開始直後：学園2Fの空き教室でレイジと会う
3．ゲーム開始直後：2－1教室で男子生徒と会話
4．病院に行く途中：ジョイ通りのコンビニでレイジの母親と会話(「知っている」「いいよ(仲良くする)」を選択)
5．病院へ行く途中：ジョイ通りのカジノでマークの友人と会話
6．病院へ行く途中：廃工場でレイジと会う
7．神社に行く途中：セベクの封鎖地点でレイジと会う
8．御影署〜廃工場：ブラウン、エリー、アヤセの加入を断る
9．異常学校：美術室で仲間に！

6 アンブロシアと封神具交換

氷の城4Fの落とし穴から行く3Fの部屋では、ヒーホー君&ヒホ子ちゃんがアンブロシアの数だけ各キャラ専用の最強ペルソナが作れる封神具と交換してくれる。実はアンブロシアの数は、3つの塔をクリアする順番に関係しているのだ。普通にプレイした場合は2つしか入手できないが、タナトス→ネメシス→ヒュプノスの順にクリアすると5つ全部手に入れられるぞ。

7 "まい"の説得方法

迷いの森での選択肢はルート分岐のカギ。3つの質問に下のように答えると、テディベアと戦うことなくコンパクトを入手できるぞ。

1．隠れてれば安全でしょ？
→「逃げるな」
2．なぜ戦うの？
→「自分のため」or「みんなのため」
3．なぜ生きてるの？
→「その答えを探すため」

まんが／岐阜県　田中将司さん

4 雪の女王篇のパーティ選択

雪の女王篇では、ゆきのさんとアヤセが固定キャラ。あと残り2人のメンバーを南条くん、エリー、ブラウンの中から選べるぞ。

南条くん　3人or4人の状態で、トロのイベントが起きる前に保健室に行く。

エリー　3人or4人の状態で、トロのイベントが起きる前に図書室に行く。

ブラウン　南条くんかエリーのどちらか1人を仲間にした4人の状態で、学食に行く。

5 塔の制限時間&鏡の破片

各塔の制限時間は以下の通り。ただし、3D画面が表示されているときだけ時間が流れているので、戦闘中やAVG画面、メニュー画面は時間のカウントはされない。

●ヒュプノスの塔……50分。
●ネメシスの塔……5Fまで20分、6Fまで1時間、8Fまで無制限。
●タナトスの塔……3時間。

鏡の破片を全部集めるために、12枚すべての入手場所を教えよう。

●ヒュプノスの塔：起きた後の反谷教頭とたまきちゃんから各1枚、ボス戦後1枚(計3枚)。
●ネメシスの塔：鏡の破片を取りに行かずに2人を助ける方を選択。その結果、ボス戦後1枚、クリア後の学食でトロから2枚(計3枚)。
●タナトスの塔：タルタロスの宝箱から3枚、真理子から5000円で買う1枚、6F左の宝箱から1枚、ボス戦後1枚(計6枚)。

8 封神具を5つ入手する行動

下記のように選択してきた場合、アラヤの岩戸B8Fで各キャラ専用の最強ペルソナが作れる封神具が5人全員分手に入れられるのだ。

1．異変後の病院：ロビーで看護婦を助けるため「手を貸す」
2．地下研究所：デヴァ・システムの「赤いスイッチを押す」
3．カーマ宮殿：ボス戦直前、「麻希の絵の方が上手い」と言う
4．幽霊屋敷：3Fの部屋では「ハリティーと戦わない」
5．デヴァ・ユガ：神取の問いに「その答えを探すため」と言う
6．迷いの森・奥：再会した麻希に「逃げるな」と言う

地下鉄ターミナル
改札に入ると中ボス・ヨグソトスJr.と戦闘。一方通行のトラップに注意しながら街の東側へ抜けよう。

ブラック・マーケット
ブラックマーケット内に入ったが最後、外には出られなくなる。商店街の人々の話を一通り聞き、宮殿へGO。

カーマ宮殿
エレベーターでB4Fに降り、落とし穴(2つある場合は東側)を使って進む。B10Fへは2回行くことになるぞ。

マナの城入口
ブラックマーケットの北(N)または東(E)から外に出て、マナの城へ向かう。入口ではイベントが発生。

迷いの森……………… 7
白い女の子に会うと、非常に重要な選択肢を迫られる。ここでマナの城のカギとなる半分のコンパクトを入手。

マナの城
半分のコンパクトを使って中に入る。最上階5Fで神取と再び対面するが、ここで戦うのは中ボス・サルワだ。

幽霊屋敷　中央に広がるダークゾーンを抜けて進んでいこう。3Fの部屋からワープホールを使って神取の後を追うのだ。

デヴァ・ユガ
5Fは、北東のレバーで中央の通路が開き、その奥のレバーで落とし穴が出現。

迷いの森でテディベアと戦った場合、ここでエンディングへ

迷いの森・奥
デヴァ・ユガの3Fから迷いの森にワープ。"まい"がいるお菓子の家からさらに奥へ進み、麻希を再び仲間に。

アラヤの岩戸……………… 8
フィレモンの導きにより、アラヤ神社から岩戸の中へ。主人公と麻希の2人きりで最下層を目指すのだ。

アヴィディア界　聖エルミン学園の図書室に行き、3つのコンパクトを使って黒い扉を開ける。ここが最終決戦の場だ!!





はじめて探偵物語　なんか疲れちゃったなぁ……最近遊んでないしなぁ……よし、今日はハメを外して遊んじゃおうっかなぁ……よし遊んじゃおう。いいですか？　いいっでーす。よし自分にお許しももらったことだし、出かけますか。ね？　ジャン！　ってなわけでやってきました夜の新宿、歌舞伎町。あぁ……スゴイねぇ。 (：96Pへ)

女神異聞録PERSONA

逆引き合体表完全版

セルフ合体記号の意味と結果

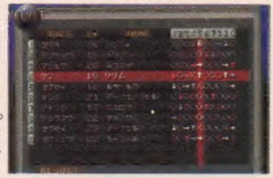
記号	媒体間相性	合体後のパラメータ変化
青	同じ大属性	高い基本値＋5、魔攻＋20
白	非干渉大属性	なし
赤	反対の大属性	なし
↑	同じ大種族	すべての基本値＋1
→	優性大種族	なし
↓	劣性大種族	すべての基本値－1

ペルソナの合体公式

$$ペルソナのLV \geqq \frac{(悪魔1のLV+悪魔2のLV)}{2}+3$$

作りたいペルソナの種族からアクマ種族の組み合わせを導き出す逆引き合体表の完全版だ。その組み合わせでの合体記号も併せて記載してあるので、効率のいい組み合わせもひと目でわかるぞ。また、その種族中でどのペルソナになるかは合体公式を参照してもらいたい。媒体となるアクマ2体の平均レベルに3を足した数字を算出し、この値以上で一番近いレベルのペルソナが合体結果となるのだ。なお、アクマ1とアクマ2は固定ではない。どちらを先に召喚しても合体結果は変わらないので、順番を入れ替えてもかまわないぞ。潜在能力や魔法継承の法則を取り入れ、その都度目的に応じて召喚する順番を決めよう。

ベルベットルームでは手軽なガイド合体を利用しがちだが、極めるなら合体記号を確認しながらのセルフ合体をオススメする。合体記号の見方で説明している通り、色や記号は合体結果のパラメータ変化や魔法継承の有無、イレギュラーの確率などに関わっているのだ。



▶セルフ合体時の記号と色をしっかり確認して、好みのペルソナを作ろう。

ペルソナ種族	アクマ1		アクマ2	記号
1 MAGICIAN	妖精	＋	妖魔	青↑
	悪霊	＋	堕天使	青↓
	堕天使	＋	妖精	白
	妖鳥	＋	夜魔	白
	屍鬼	＋	夜魔	白
	妖精	＋	夜魔	白↑
	妖鳥	＋	天使	白→
	外道	＋	魔獣	白↓
	屍鬼	＋	妖精	赤
	鬼女	＋	妖精	青↓
2 PRIESTESS	魔獣	＋	天使	赤
	外道	＋	鬼女	赤
	天使	＋	妖精	白
	魔獣	＋	凶鳥	白
	外道	＋	天使	白
	邪龍	＋	龍王	白↑
	魔獣	＋	妖精	白→
	鬼女	＋	夜魔	白↓
	妖獣	＋	天使	赤
	地霊	＋	鬼女	青↑
3 EMPRESS	鬼女	＋	凶鳥	赤
	地霊	＋	妖鳥	赤
	妖鬼	＋	妖鳥	白
	妖鬼	＋	鬼女	白
	悪霊	＋	鬼女	白
	地霊	＋	堕天使	白
	鬼女	＋	龍王	白→
	凶鳥	＋	龍王	青↓
	凶鳥	＋	妖精	赤
	邪鬼	＋	鬼女	青↑
4 EMPEROR	悪霊	＋	妖獣	赤
	邪鬼	＋	妖魔	青↓
	龍王	＋	妖魔	白
	外道	＋	夜魔	白
	妖獣	＋	凶鳥	白
	妖魔	＋	夜魔	白↑
	魔獣	＋	妖魔	白→
	妖鬼	＋	妖魔	白↓
	邪龍	＋	妖魔	赤
	地霊	＋	凶鳥	赤
5 HIEROPHANT	外道	＋	邪龍	赤
	妖鬼	＋	龍王	青→
	鬼女	＋	天使	白
	邪鬼	＋	魔獣	白
	外道	＋	妖鬼	白
	地霊	＋	妖鬼	白↑
	地霊	＋	龍王	白→
	妖鬼	＋	妖精	白↓
	邪鬼	＋	邪龍	青→
	幽鬼	＋	天使	青↓
6 LOVERS	幽鬼	＋	夜魔	赤
	地霊	＋	妖魔	青↓
	天使	＋	妖魔	白
	堕天使	＋	妖魔	白
	悪霊	＋	妖魔	白
	悪霊	＋	妖鳥	白
	外道	＋	悪霊	白→
	天使	＋	夜魔	赤
	屍鬼	＋	妖魔	赤
	外道	＋	妖鳥	赤
7 CHARIOT	凶鳥	＋	邪龍	青↓
	邪鬼	＋	妖精	青↓
	地霊	＋	魔獣	白
	悪霊	＋	邪龍	白
	悪霊	＋	邪鬼	白
	妖鬼	＋	邪龍	白→
	妖鳥	＋	龍王	白↓
	妖獣	＋	龍王	赤
	悪霊	＋	魔獣	赤
	妖獣	＋	魔獣	青↑
8 STRENGTH	妖鬼	＋	魔獣	赤
	地霊	＋	妖獣	白
	外道	＋	地霊	赤
	地霊	＋	邪龍	青→
9 HERMIT	幽鬼	＋	妖獣	赤
	妖鳥	＋	妖精	赤
	龍王	＋	妖精	白
	幽鬼	＋	地霊	白
	悪霊	＋	妖精	白
	屍鬼	＋	妖鬼	白
	妖獣	＋	妖精	白→
	魔獣	＋	堕天使	赤
	鬼女	＋	妖鳥	赤
	魔獣	＋	夜魔	青→
10 FORTUNE	妖鬼	＋	天使	赤
	妖鬼	＋	凶鳥	白
	妖鬼	＋	妖獣	赤
	外道	＋	邪鬼	赤
11 JUSTICE	邪鬼	＋	妖鳥	白
	鬼女	＋	邪龍	青→
	凶鳥	＋	夜魔	赤
	魔獣	＋	邪龍	白
	幽鬼	＋	妖鳥	白
	邪鬼	＋	妖鬼	白↑
	邪鬼	＋	龍王	白→
	地霊	＋	夜魔	白↓
	凶鳥	＋	妖魔	赤
	鬼女	＋	妖魔	青↓
12 HANGEDMAN	悪霊	＋	夜魔	赤
	妖獣	＋	妖鳥	白
	外道	＋	妖精	赤
	悪霊	＋	天使	青↓
13 DEATH	悪霊	＋	幽鬼	青↑
	邪鬼	＋	天使	白
	邪鬼	＋	夜魔	白↓
	幽鬼	＋	妖鬼	白
14 TEMPERENCE	屍鬼	＋	鬼女	白
	地霊	＋	妖精	青↓
	鬼女	＋	魔獣	赤
	屍鬼	＋	魔獣	赤
	邪鬼	＋	堕天使	白
	幽鬼	＋	妖魔	白
	妖獣	＋	妖魔	白→
	幽鬼	＋	魔獣	白
	龍王	＋	堕天使	白
	外道	＋	妖魔	赤
15 DEVIL	堕天使	＋	夜魔	赤
	邪龍	＋	天使	赤
	屍鬼	＋	堕天使	青↓
	妖鬼	＋	堕天使	赤
16 TOWER	妖獣	＋	堕天使	赤
	妖獣	＋	邪龍	赤
	外道	＋	妖獣	青↓
	幽鬼	＋	龍王	赤
17 STAR	邪鬼	＋	地霊	青↑
	外道	＋	屍鬼	青→
	魔獣	＋	妖鳥	白
	屍鬼	＋	地霊	赤
	妖鬼	＋	夜魔	青↓
18 MOON	屍鬼	＋	凶鳥	赤
	幽鬼	＋	堕天使	青↓
	邪龍	＋	堕天使	白
	鬼女	＋	堕天使	白
	外道	＋	堕天使	白
	幽鬼	＋	鬼女	白
	悪霊	＋	凶鳥	白
	外道	＋	幽鬼	白→
	邪龍	＋	妖精	赤
	悪霊	＋	妖鬼	赤
19 SUN	妖鳥	＋	妖魔	赤
	妖獣	＋	夜魔	青→
	鬼女	＋	妖獣	白
	邪鬼	＋	妖獣	白
	幽鬼	＋	凶鳥	白
	幽鬼	＋	邪鬼	白
	屍鬼	＋	龍王	白
	凶鳥	＋	天使	白→
	龍王	＋	夜魔	赤
	邪鬼	＋	凶鳥	赤
	凶鳥	＋	妖鳥	青↑
20 JUDGEMENT	龍王	＋	天使	赤
	外道	＋	凶鳥	赤
	邪龍	＋	夜魔	白
	幽鬼	＋	妖精	白
	屍鬼	＋	妖獣	白
	屍鬼	＋	幽鬼	白↑
	妖鳥	＋	堕天使	白→
	屍鬼	＋	天使	白↓
	屍鬼	＋	妖鳥	赤
	堕天使	＋	天使	青↑
21 WORLD	魔獣	＋	龍王	赤
	屍鬼	＋	邪龍	赤
	地霊	＋	天使	白
	悪霊	＋	地霊	白
	外道	＋	龍王	白
	幽鬼	＋	邪龍	白
	屍鬼	＋	悪霊	白↑
	凶鳥	＋	堕天使	白→
	悪霊	＋	龍王	赤
	屍鬼	＋	邪鬼	赤
	妖鳥	＋	邪龍	青↓





まんが／神奈川県　幻夕貴さん

はじめて探偵物語

城の内部は各部屋が異次元につながっていた。「あ、あれは！」大賢者ソーファルが叫び声をあげた先には、巨大な蒼き竜が口を開けていた。「あれは偉大なる青龍ガランクシャナダ……ということはここは封神界……ならば！」ソーファルは呪文を唱え始めた。ピシュー!!　光と共に巨大な竜が賢者の掌に吸い込まれていく。（：32Pへ）

女神異聞録PERSONA

魔法継承の法則

魔法継承での合体記号の見方

↑	……後から召喚したアクマの、優先順位が高い魔法を引き継ぐ
→	……先に召喚したアクマの、優先順位が高い魔法を引き継ぐ
↓	……後から召喚したアクマの、優先順位が高い魔法を引き継ぐ

魔法継承の優先順位表

大属性＼順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ELEMENTAL	B	A	J	K	L	I	F	G	H	E
PHYSICAL	D	C	F	G	H	E	J	K	L	I
EVILDARK	E	H	G	F	C	D	A	B		
HOLYLIGHT	I	L	K	J	A	B	C	D		

合体記号が矢印の場合、媒体となったアクマの魔法が合体後のペルソナに継承される。この法則は矢印の向きやアクマの召喚順序に影響されるぞ。では、これら表の見方を説明しよう。

まず合体記号の矢印の向きを見て、媒体とする2体のアクマのどちらの魔法が引き継がれるのかをチェックする。次に合体後のペルソナの大属性と上の属性別優先順位表を照らし合わせて、右の系統別優先順位表との対応を調べよう。あとは媒体となるアクマの持っている魔法が、系統別優先順位表のどの位置にあるか、またその系統のアルファベットは属性別優先順位表のどの位置にあるかで優先順位を導き出すことができるのだ。ただし合体に魔法石を加えた場合は、その魔法石による魔法の方が優先される。また下の表のように、合体後のペルソナの属性と相反する魔法は継承することができないぞ。

また、封神具を使用してペルソナを作る場合は魔法石によって魔法を覚えることができないので、この魔法継承を有効に利用するようにしよう。

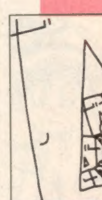
精霊魔法の場合	魔法系統	覚えられないペルソナ
	火炎＝アギ系	小属性がAQUA（アクア）
	氷結＝ブフ系	小属性がIGNIS（イグニス）
	疾風＝ガル系	小属性がTERRA（テラ）
	地震＝マグナ系	小属性がAIR（エア）

暗黒・神聖魔法の場合	魔法系統	覚えられないペルソナの種族
	呪殺＝エイハ・ムド系	PRIESTESS、JUDGEMENT
	降魔＝デスティカ ポイズマなど	PRIESTESS、HIEROPHANT、JUDGEMENT
	破魔＝コウハ ハンマ系	HANGEDMAN、DEATH、DEVIL、TOWER、MOON
	祝福＝ディア・パトラ系 奇跡＝リカーム系	CHARIOT、JUSTICE、HANGEDMAN、DEATH、DEVIL、TOWER、MOON



◀これはハトホルにタルカジャを継承させたものだ。ちゃんと継承されたかどうかは、一度戦闘してペルソナを使ってみればすぐにわかるぞ。

系統	順位	魔法
A 精霊系単体攻撃魔法	1	アギダイン
	2	ブフダイン
	3	ガルダイン
	4	マグダイン
	5	アギラオ
	6	ブフーラ
	7	ガルーラ
	8	マグナス
	9	アギ
	10	ブフ
	11	ガル
	12	マグナ
B 精霊系全体攻撃魔法	1	マハラギダイン
	2	マハブフダイン
	3	マハガルダイン
	4	マハマグダイン
	5	マハラギオン
	6	マハブフーラ
	7	マハガルーラ
	8	マハマグナス
	9	マハラギ
	10	マハーブフ
	11	マハーガル
	12	マハマグナ
C 物理系単体攻撃魔法	1	フレイダイン
	2	ザンダイン
	3	グラダイン
	4	ジオダイン
	5	フレイラ
	6	ザンマ
	7	グライバ
	8	ジオンガ
	9	フレイ
	10	ザン
	11	グライ
	12	ジオ
D 物理系全体攻撃魔法	1	メギドラオン
	2	マハザンダイン
	3	マハグラダイン
	4	マハグラダイン
	5	マハジオダイン
	6	マハザンマ
	7	マハグライバ
	8	マハジオンガ
	9	メギド
	10	マハザン
	11	マハグライ
	12	マハジオ
E 暗黒系呪殺魔法	1	マハムド
	2	マハエイハ
	3	ムドオン
	4	バイエイハ
	5	ムド
	6	エイハ
F 暗黒系呪殺魔法	1	デカバー
	2	デサンガ
	3	ドルミナー
	4	シバブー
	5	プリンパ
	6	ハピルマ
	7	マリンカリン
	8	マカジャマ
	9	デライト
	10	スランパ
G 暗黒系覚醒魔法	1	バルザック
	2	マドール
	3	ウルバーン
	4	ドロンパ
	5	ドロイド
	6	クイッカ
H 暗黒系降魔魔法	1	デスティカ
	2	ペトラマ
	3	パラライマ
	4	ポイズマ
	5	シシリッカ
I 神聖系破魔魔法	1	マハンマ
	2	マハコウハ
	3	ハマオン
	4	バイコウハ
	5	ハンマ
	6	コウハ
J 神聖系天啓魔法	1	タルカジャ
	2	ラクカジャ
	3	スクカジャ
	4	マカカジャ
	5	デカジャ
	6	テトラジャ
	7	マカラカーン
	8	テトラカーン
	9	デクンダ
	10	タルンダ
	11	ラクンダ
	12	スクンダ
K 神聖系祝福魔法	1	ディア
	2	ディアラマ
	3	ディアラマハン
	4	メディア
	5	メディラマ
	6	メディアラハン
	7	ポズムディ
	8	パララディ
	9	ペトラディ
	10	シシリディ
	11	ペンパトラ
	12	パトラ
L 神聖系奇跡魔法	1	サマリカーム
	2	リカーム
	3	リカームドラ





まんが／神奈川県　多奈竜さん

はじめて探偵物語

「よーし、たんのうした！　ＯＫ！　お勘定は？」ドッシェー！　ものスゴイ金額ぅー！　でもなぁ気持ちよかったしなぁ……払ってもいいかぁ。でもな……よーし内緒の力を使ってお店を火事にしちゃえ！　ゴー！　燃えてる燃えてる！　どさくさにまぎれて逃げるぜ！　ウッシャー！　ラッキー、次の店行こっと。

潜在能力遺伝の法則

潜在能力とは、キャラが戦闘中ピンチに陥ったとき発動されるペルソナの特殊な能力。媒体アクマ2体の遺伝子タイプの組み合わせにもとづいて合体させた場合に、潜在能力を持つペルソナが誕生する。その能力を発揮させるには、キャラとペルソナの相性が最高であることと下に記載した発生条件が必要だ。潜在能力は4種類あるが、潜在攻撃だけは特定のペルソナがあらかじめ所持しているぞ。

潜在能力遺伝の種類と発生条件

種類		内容
潜在攻撃		一定条件下で、ペルソナが敵全体に攻撃を行う。属性相性に関係なく100%ダメージを与える。潜在攻撃を初めから所持しているペルソナはイルルヤンカシュ、ホクトセイクン、ドゥルガー、スサノオ、ビシャモンテン、サタン、ルシファーの7体。
	条件	・キャラの残りHPがMAXの1/4以下の状態のとき、1/16の確率で発動
	条件	・キャラの残りHPがMAXの1/8以下の状態のとき、1/8の確率で発動
	条件	・キャラの残りHPがMAXの1/16以下の状態のとき、1/4の確率で発動
潜在防御		一定条件下で、ペルソナがキャラをかばって敵からの攻撃を防ぐ。防御の種類は5つある。
	条件	・キャラの残りHPがMAXの1/4以下の状態のとき、1/8の確率で発動
	条件	・キャラの残りHPがMAXの1/8以下の状態のとき、1/4の確率で発動
	条件	・キャラの残りHPがMAXの1/16以下の状態のとき、1/2の確率で発動
潜在補助		一定条件下で、ペルソナがキャラのHP、SP、ステータス異常などの回復を行う。補助の種類は6つ。
	条件	・キャラの残りHPがMAXの1/8以下の状態のとき、1/8の確率で発動
	条件	・キャラの残りHPがMAXの1/16以下の状態のとき、1/4の確率で発動
潜在復活		一定条件下で、戦闘中に1度だけキャラの瀕死(DYING)状態を回避する。戦闘終了後、そのペルソナの熟練度(ランク)は1に戻ってしまう。しかし、上昇したパラメータは変化しないので、再び熟練度を上げることによりどんどん成長させられる。
	条件	・キャラのHPが0の状態になったとき、1/4の確率で発動

先に召喚するアクマのタイプ

月齢	FULL	7/8	6/8	5/8	HALF	3/8	2/8	1/8	NEW
全アクマ	Q	A	B	C	D	O	P	Q	D

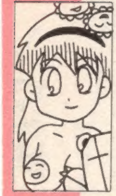
後に召喚するアクマのタイプ

月齢	FULL	7/8	6/8	5/8	HALF	3/8	2/8	1/8	NEW
夜魔	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
妖魔	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
妖精	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
天使	Q	C	B	Q	P	B	A	Q	A
堕天使	Q	C	B	Q	P	B	A	Q	A
龍王	O	D	A	Q	Q	C	B	A	B
邪龍	P	D	A	Q	Q	C	B	A	C
妖鳥	O	A	C	A	Q	D	C	B	B
凶鳥	P	A	C	A	C	D	C	B	C
魔獣	O	O	B	B	P	P	D	C	B
妖獣	P	O	B	B	B	P	D	C	C
鬼女	O	P	O	C	A	Q	A	D	B
妖鬼	O	P	O	C	A	Q	B	D	B
地霊	O	P	O	C	A	Q	C	D	B
邪鬼	P	P	O	C	A	Q	D	D	C
幽鬼	P	Q	P	O	D	O	O	C	C
悪霊	P	Q	P	O	D	O	O	B	C
屍鬼	P	Q	P	O	D	O	O	A	C
外道	P	Q	P	O	D	O	O	Q	C

潜在能力遺伝の組み合わせ

	A	B	C	D	O	P	Q
A	—	防1	防2	防3	—	—	—
B	防1	—	防4	防5	—	—	—
C	防2	防4	—	復活	—	—	—
D	防3	防5	復活	—	—	—	—
O	—	—	—	—	補1	補4	補5
P	—	—	—	—	補4	補2	補6
Q	—	—	—	—	補5	補6	補3

アクマの遺伝子タイプは、合体時の月齢と召喚順序によって決定する。タイプ表は月齢のタテ軸を中心に見ていこう。また組み合わせ表はタテ・ヨコどちらの軸から見ても同じ。A＋BはB＋Aでも同様の結果になるのだ。下で表をわかりやすく解説してみたぞ。



●防1…物理攻撃を無効化
月齢：7/8
　夜魔を後から召喚
　妖魔　〃
　妖精　〃
月齢：6/8
　龍王を後から召喚
　邪龍　〃
●防2…魔法攻撃を無効化
月齢：7/8
　天使を後から召喚
　堕天使　〃
月齢：5/8
　妖鳥を後から召喚
　凶鳥　〃
●防3…特殊物理攻撃を無効化
月齢：7/8
　龍王を後から召喚
　邪龍　〃
月齢：Half
　鬼女を後から召喚
　妖鬼　〃
　地霊　〃
　邪鬼　〃
月齢：New
　夜魔を後から召喚
　妖魔　〃
　妖精　〃
　天使　〃
　堕天使　〃

●防4…特殊魔法攻撃を無効化
月齢：6/8
　妖鳥を後から召喚
　凶鳥　〃
月齢：5/8
　魔獣を後から召喚
　妖獣　〃
●防5…すべての攻撃を無効化
月齢：Half
　妖獣を後から召喚
月齢：New
　龍王を後から召喚
　妖鳥　〃
　魔獣　〃
　鬼女　〃
　妖鬼　〃
　地霊　〃
●補1…SPを1/2回復
月齢：3/8
　幽鬼を後から召喚
　悪霊　〃
　屍鬼　〃
　外道　〃
●補2…HPを1/2回復
月齢：2/8
　夜魔を後から召喚
　妖魔　〃
　妖精　〃
●補3…HPとSPを1/2回復
月齢：Full
　夜魔を後から召喚
　妖魔　〃
　妖精　〃
　天使　〃
　堕天使　〃
月齢：1/8
　天使を後から召喚
　堕天使　〃
　外道　〃
●補4…SPとバッドステータスを全回復
月齢：3/8
　魔獣を後から召喚
　妖獣　〃
月齢：2/8
　幽鬼を後から召喚
　悪霊　〃
　屍鬼　〃
　外道　〃
●補5…HPとバッドステータスを全回復
月齢：Full
　龍王を後から召喚
　妖鳥　〃
　魔獣　〃
　鬼女　〃
　妖鬼　〃
　地霊　〃
月齢：3/8
　鬼女を後から召喚
　妖鬼　〃
　地霊　〃
　邪鬼　〃
月齢：1/8
　夜魔を後から召喚
　妖魔　〃
　妖精　〃
●補6…瀕死以外を全回復
月齢：Full
　邪龍を後から召喚
　凶鳥　〃
　妖獣　〃
　邪鬼　〃
　幽鬼　〃
　悪霊　〃
　屍鬼　〃
　外道　〃
●復活…瀕死時身代わりになる
月齢：Half
　凶鳥を後から召喚
月齢：New
　邪龍を後から召喚
　凶鳥　〃
　妖獣　〃
　邪鬼　〃
　幽鬼　〃
　悪霊　〃
　屍鬼　〃
　外道　〃



まんが／北海道　鈴城芹さん

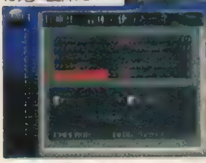
はじめて探偵物語

「さ、最初の殺人も、お前が」「兵頭を脅かすために使える、いい犯行だったよ。アレは。正確にトレースしすぎてキミみたいなオマケが出てきちゃったけどね」「いつから気づいてた……」「姉さんが殺されたときからかな。兵頭が……犯人だっていうのはずっとわかってた。狙ってたのさ10年も前からね」
(：28Pへ)

封神具合体組み合わせ表

封神具を加えることにより、普通の合体ではできない特定のペルソナを作成するのが封神具合体だ。封神具には、対応した種族を作る合体に加えるものと、特定のスペルカードの組み合わせに加えるものの2種類が存在する。前者は合体後のペルソナ種族も対応種族と同じだが、後者はその組み合わせでできる合体結果とはまったく違う種族のペルソナができあがるぞ。封神具合体に魔法継承を併用すれば鬼に金棒だ!





▲魔人アリスはまれに異教の偶像を落とすのだ。
◀アヴァターラは全スペルカード入手が条件。

種族対応封神具合体

封神具名	対応種族	合体後のペルソナ
閻魔帳	HIEROPHANT	LV 4 ヤマ
正宗の眼帯	EMPEROR	LV23ブラフマー
ニブルの結晶	DEATH	LV34ヘル
武帝の仙桃	EMPRESS	LV44セイオウボ
フレイムショール	MAGICIAN	LV 8 フーリー
レイヴァンフェザー	JUSTICE	LV 8 ネヴァン
水天宮のお札	MAGICIAN	LV47ヴァルナ
黒いガータベルト	MOON	LV53サキュバス
雷おこし	HIEROPHANT	LV74フヘディーメルゲン
武将の駒	JUSTICE	LV66ビシャモンテン
フィウォルライニージ	DEVIL	LV10ブレス
ジャストドゥイット	JUDGEMENT	LV 7 ニケー
プレザン	PRIESTESS	LV37ウルズ
ホワイトタブレット	HERMIT	LV39ビャッコ
告発者の日記	JUDGEMENT	LV79サタン
ブラックタブレット	TEMPERANCE	LV45ゲンブ
ブルータブレット	WORLD	LV49セイリュウ
クリムゾンタブレット	SUN	LV55スザク
無貌の仮面	TOWER	LV66ニャルラトホテプ
異教の偶像	DEVIL	LV77ベルゼブブ

組み合わせ限定の封神具合体

封神具名	スペルカードの組み合わせ	合体後のペルソナ
袈裟羅像	LV42邪鬼ラクシャーサ+LV52妖鬼ヤクシャ	LV79ガルーダ
ドルドナの櫂	LV58邪龍クロウクルーワッハ+LV22妖獣キャスパルク	LV80イルダーナ
アヴニール	LV70邪龍ファヴニール+LV67龍王ウロボロス	LV88スクルド
ドラゴンスケイル	LV38龍王ナーガ+LV19妖鳥タクヒ	LV97ショクイン
明けの明星	LV43鬼女サロメ+LV32妖鬼ピコリュス	LV99ルシファー
オリーブの首飾り	LV43妖獣スキュラ+LV34鬼女アルケニー	LV90パラスアテナ
カルカッタ土産	LV51鬼女ダーキニー+LV54魔獣ドゥン	LV85カーリー
マキシテンペスト	LV65妖魔ガネーシャ+LV45地霊カワンチャ	LV96シヴァ
一日一善	LV35妖魔ジン+LV64天使ケルブ	LV94ウォフマナフ
寅の腹巻き	LV16妖鬼ハンニャ+LV53邪鬼ギリメカラ	LV89インドラ
アヴァターラ	LV37妖鬼ヤクシニー+LV18妖魔ガンダルヴァ	LV86ヴィシュヌ

ペルソナトークが発生する組み合わせ

交渉時、ペルソナが勝手にアクマと会話を始める……これがペルソナトークだ。交渉相手のアクマとコンタクトするキャラのペルソナが特別な関係にある場合、そのエンカウント中初めてのコンタクトで発生するものだ。ペルソナトークの組み合わせには、友好的(同アクマor神話上で親兄弟や同志)と敵対的(神話上で仲が悪い)の2種類がある。友好的な場合は、レベルが達していれば無条件でスペルカードを入手できる。一方、敵対的な場合は敵全体にタルカジャ効果がかかり交渉は打ち切られてしまうのだ。



友好的ペルソナトークの組み合わせ

ペルソナ名	→	アクマ名	ペルソナ名	→	アクマ名
ピクシー	→	ピクシー	ドゥルガー	→	ドゥン
ニケー	→	エンジェル	バルバトス	→	バルバトス
ジャックフロスト	→	ジャックフロスト	ミカエル	→	エンジェル
ジャックフロスト	→	ジャックランタン	ミカエル	→	アークエンジェル
ジャックランタン	→	ジャックフロスト	ミカエル	→	プリンシパリティ
ジャックランタン	→	ジャックランタン	ミカエル	→	パワー
リリム	→	リリム	ミカエル	→	ヴァーチャー
アズラエル	→	ヴァーチャー	ミカエル	→	ドミニオン
ケルベロス	→	オルトロス	ミカエル	→	ソロネ
オトヒメ	→	オトヒメ	ミカエル	→	ケルブ
ロキ	→	フェンリル	カーリー	→	カワンチャ
サキュバス	→	サキュバス	シヴァ	→	カワンチャ
			シヴァ	→	ガネーシャ



◀友好的なペルソナ同士の会話は本当に楽しいよね。機会があれば敵対的なペルソナトークも試してみよう。

敵対的ペルソナトークの組み合わせ

ペルソナ名	→	アクマ名
アガートラーム	→	クロウクルーワッハ
マルドゥーク	→	ムシュフシュ
ティール	→	フェンリル
フヘディーメルゲン	→	マンガド
ガルーダ	→	ナーガ
パラスアテナ	→	アルケニー



まんが/群馬県 いずみ17さん

はじめて探偵物語

「パッと頭に広がって……何かそう、スゴク怖いイメージとMっていう文字が……見えた気がしたんです」……慶西大学生の榊原智奈の感じたというイメージ……それは……イヤな予感がした。もう真夜中近かったが何度電話をかけてもルス電のメッセージしか答えない。オレはいつの間にか大学に向かっていた。 (:86Pへ)

全ペルソナ一覧表

このゲームで作成できるペルソナ全100体を一挙写真掲載！　ピクシーからルシファーまでレベル順に並べた実用一覧表だ。ただし、FOOL種族の３体については基本値を表示する画面がないため、一番最後にまとめて記載したぞ。

ペルソナの写真は、ベルベットルームで合体する際に表示される結果予定画面だ。これを見れば覚える特技・魔法やパラメータの基本値などがわかるので、合体時の計画や合体結果との比較などに役立つはず。少し小さくて見づらいかもしれないが、目的に応じて活用してほしい。

その他、キャラ別の相性とランク８ペルソナの交換アイテムもペルソナごとに表記したので、降魔・消去の参考にしよう。



▼FOOLの３体だけはイレギュラー(合体事故)のみでしか作成できない。事故確率が高い赤色記号の組み合わせで何度もトライ！

アイテム合体

消費アイテム	ランダムでパラメータのどれかが３ポイント上下するか、もしくはランダムで魔法を覚える。
装備アイテム	装備品によってパラメータが増減する。STR＝武器、VIT＝胴防具、TEC＝腕防具、AGL＝足防具、LUK＝頭防具に対応。
宝石	合体結果のペルソナに対して、同種族間のランクアップまたはランクダウンの効果がある。
魔法石	魔法石の効果を、そのまま魔法として合体結果のペルソナの２番目の特技・魔法欄に追加することができる。

イレギュラー(合体事故)　青…1/16 白…1/8 赤…1/4

グレードアップ	予定と同じペルソナでも、各パラメータが基本値よりも＋２ずつ加算されている。合体記号の色が赤のときは生じない。
グレードダウン	予定と同じペルソナだが、各パラメータが基本値より－５ずつ低くなっている。合体記号の色が青のとき生じない。
ランダム魔法継承	予定のペルソナとまったく変わらないが、召喚順序に関係なく媒体アクマの優先順位の高い魔法を継承している。
多種発生	予定とはまったく違うペルソナが出来上がってしまう。媒体アクマレベルによってできる中からランダムに決定される。
FOOL発生	予定とはまったく違う、合体事故でしか作ることができない22番目の種族ＦＯＯＬ（フール）が出現する。

一覧表説明

名前の欄に★印のついているものは封神具合体で作るペルソナだ。これらの作り方については９ページの封神具合体組み合わせ表を参照してもらいたい。また[交換]の欄は、熟練度が＋８になったペルソナと交換してもらえるアイテムを記載。そして相性欄では、キャラとペルソナの相性を記号で表記したぞ。

キャラ名略称

主……主人公
麻……麻希
ブ……ブラウン
南……南条くん
マ……マーク
エ……エリー
ア……アヤセ
ゆ……ゆきのさん
レ……レイジ

相性記号解説

◎…最高相性。普通に降魔・発動ができ、さらに潜在能力も発揮することができる相性。
○…良い相性。普通に降魔・発動することができる。
△…悪い相性。降魔はできても、発動することができない。
×…最悪相性。降魔することも発動することもできない。

名前	交換	主	麻	ブ	南	マ	エ	ア	ゆ	レ
LV04 ヤマ ★	パラライズストーン	△	○	○	◎	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×



名前	交換	主	麻	ブ	南	マ	エ	ア	ゆ	レ
LV05 マソ	SPインセンス	×	◎	×	×	×	×	×	×	×
LV05 セイメンコンゴウ	STRインセンス	－	×	×	×	×	×	×	×	×
LV05 ピクシー	LUKインセンス	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×
LV05 オグン	HPインセンス	×	×	×	×	○	×	×	×	×
LV06 ヴェスタ	ソーマ	×	×	×	×	×	×	×	[illegible]	×
LV06 アイゼンミョウオウ	VITインセンス	×	×	×	○	×	×	×	×	×








名前	交換	主	麻	ブ	南	マ	エ	ア	ゆ	レ
LV07 ニケー ★	TECインセンス	×	×	×	×	×	[illegible]	×	×	×
LV08 ネヴァン ★	AGLインセンス	×	×	◎	×	×	×	×	×	×
LV08 フーリー ★	はんごんこう	×	×	×	×	×	×	[illegible]	×	×
LV10 ジャックフロスト	LUKインセンス	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×
LV10 ブレス ★	メギドラストーン	×	×	×	×	×	×	×	×	－
LV10 ベンヌ	ふうまのせきばん	[illegible]	◎	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	○











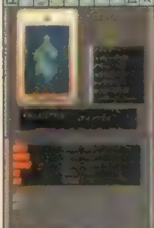

まんが／福岡県　東方腐敗さん

はじめて探偵物語

実はオレはある力を持っている。異質な、普通でない力を肌で感じるのだ。「共感」と呼ばれるその能力は、通常の捜査では解明できない力を感じることができる。あまり公になっていないが現代科学捜査でも、どうしても解明できない事件がけっこうあるのだ。そんなときこの能力にお呼びがかかる。

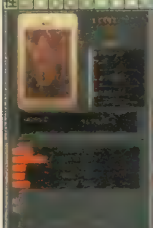
（：47Pへ）

LV	名前	交換	主	麻	ブ	南	マ	エ	ア	ゆ	レ
LV11	アメノウズメ	ペトラディストーン								△	×
LV12	アガートラーム	クラウソナス				△					×
LV14	ウルヴァシー	シシリティストーン						△			×
LV15	モコシ	パララディストーン		△							×
LV16	フウタイ	ブフダインストーン									
LV17	ショウキ	メガトングラブ	△								×
LV17	ケツアルカトル	マグダインストーン									
LV18	サティー	まんげつのせきばん								△	×
LV18	コステンゾウ	グラダインストーン			△						×
LV18	ファレグ	ザンダインストーン							△		×
LV19	トリグラフ	ポイズマストーン					△				×
LV20	ジャックランタン	アイアンパンプキン									×
LV21	リリム	ジシリカストーン		×				×	×	×	
LV22	ヤヌス	くびかりスプーン	×		×	×	×				×
LV23	ブラフマー ★	アギダインストーン				△					×
LV24	ヴィゾフニル	パパゲーノ									
LV25	オーマ	ふしょうのこま	△								×
LV25	アンヴァル	トルトナのかい									
LV27	アリアンロッド	エレキングラブ		△							×
LV28	クーフーリン	ゲイボルグ						△			×
LV28	マッハ	カルダインストーン					△				×
LV29	ハトホル	ブレイダインストーン								△	×
LV29	イルルヤンカシュ	クリスナーガ									
LV32	アヌビス	こくはつしゃのてっき									
LV31	ホクトセイクン	こかしえんせん			△						×
LV34	マルドゥーク	らいめいのこて				△					×
LV34	ヘル	ペトラマストーン	△		△	△	△				
LV35	★ヘルモーズ	ヴィーザルのくつ						△			×
LV36	ブリジット	レイトック		△							×
LV38	アズラエル	ジオダインストーン							△		×









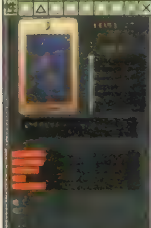




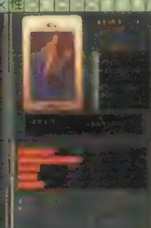


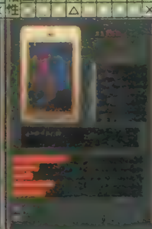






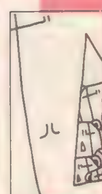












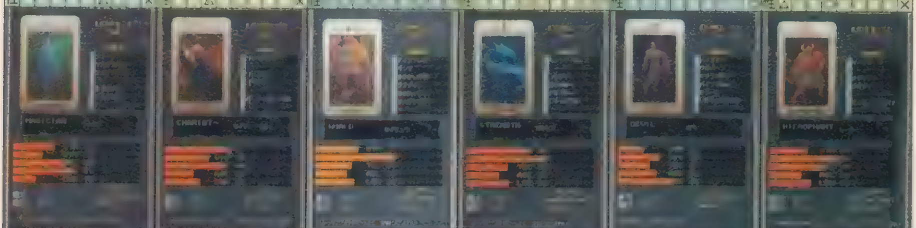
まんが／群馬県 LENさん

はじめて探偵物語

ん？　店内はなんだか薄暗くて何も見えないぞ？　「いらっしゃぁ〜い」出てきたのは女の子だと思うけど……おばさんじゃないよな？　ん？　なんだ？　あんんん？　どこか気持ちいいぞ？　うえ？　ウヒョー！　き、気持ちいいぞぉ、こ、ごくらくじゃぁ、こ、これがパ、パラダイスなパブの実力？　超気持ちいいぞ？　（：7Pへ）

LV	名前	★	【交換】	主	麻	ブ	南	マ	エ	ア	ゆ	レ
LV37	ウルズ	★	[illegible]									
LV37	ウルスラグナ		[illegible]					△				×
LV39	タケミカヅチ		[illegible]	△								×
LV39	ビャッコ	★	ビャッコのくそく									
LV40	ケルベロス		デッドエンド									
LV41	ヤタガラス		あめのむらくも									
LV43	オーディン		ハディングのはか				△					×
LV44	セイオウボ	★	シーザーヘルム		△							×
LV44	アンクウ		ゆうまあんこくしょう	△		△	△	△	△	△		
LV45	ゲンブ	★	ゲンブのよろい									
LV46	テンセンニャンニャン		ここうえんじんまつ								△	×
LV46	モーリアン		ひそうふたかげ					△				×
LV47	ヴァルナ	★	こくふこんごう							△		×
LV48	セイテンタイセイ		こうぼみしんほう			△						×
LV49	セイリュウ	★	セイリュウのこて									
LV50	オトヒメ		ツインタワー									
LV51	ロキ		[illegible]									
LV52	トール		メギンギョルズ	△								×
LV53	ウシャス		ピースメーカー								△	×
LV53	サキュバス	★	[illegible]		×				×	×	×	
LV54	ティール	★	グレイプニル	×	×		×	×	×	×	×	×
LV55	バール		シーザーカート				△					×
LV55	スザク	★	スザクのたふと									
LV55	アールマティ		エンジェルウィスパー							△		×
LV57	ドゥルガー	★	インフィニティ	×	×	×	×	×	×	×		×
LV58	モト	★	デスクロス	×	×	×	×	×	×	×	×	
LV59	フレイ	★	シーザーレッグ	×	×	×	×	×	×		×	×
LV59	バルバトス		しにがみコルト				△				△	
LV59	スサノオ	★	くさなぎのけん	×	×	×	×		×	×	×	×
LV59	????	★	みかづきのせきばん	×	×	×		×	×	×	×	×









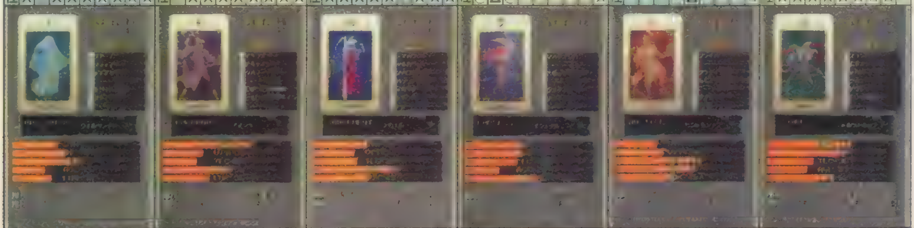

まんが／神奈川県　多奈竜さん

はじめて探偵物語

力は先天的なモノと後天的なモノの2つに分けられる。後天的なモノは他人の力に触れることで発生するモノが多い。オレの力は……最初からあった。幼少の頃は両親がかなり心配していたのを覚えている。まあ、通常、霊感が強い子として処理されていた(笑)。

(：81Pへ)

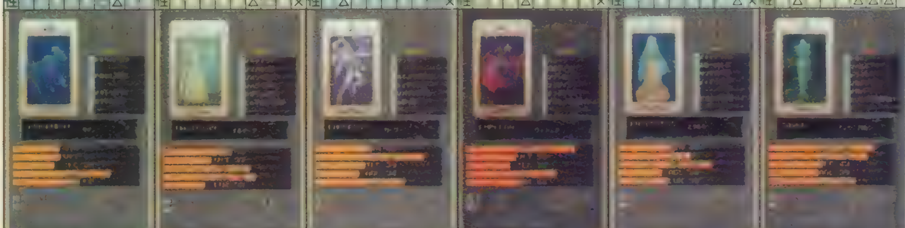
LV	ペルソナ	★	交換	主	麻	ブ	南	マ	エ	ア	ゆ	レ
LV61	ヴェルザンディ	★	ホーリーコメット	×		×	×	×	×	×	×	×
LV62	アメンラー	★	えんまのせきばん		×	×	×	×	×	×	×	×
LV62	ミカエル	★	ヘブンズゲイト	×	×	×	×	×		×	×	×
LV65	イシュタル		あけのみょうじょう	○	△	○						×
LV66	ビシャモンテン	★	とうまのせきばん					△				×
LV68	ニャルラトホテプ	★	こくしょうのせきばん	×	×	×	×	×	×	×	×	



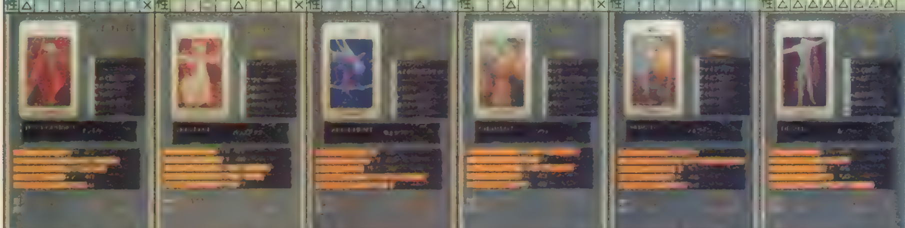
LV	ペルソナ	★	交換	主	麻	ブ	南	マ	エ	ア	ゆ	レ
LV69	ハヌマーン		しんまのせきばん						△			×
LV70	ラクシュミ		はんげつのせきばん								△	×
LV74	フヘティーメルゲン	★	せんこうのせきばん	△								×
LV76	ムチャリンダ		せんこうりんた									
LV77	ベルゼブブ	★	えいはのせきばん	×	×	×	×	×	×	×	×	
LV78	ガルーダ	★	ふうまのせきばん									



LV	ペルソナ	★	交換	主	麻	ブ	南	マ	エ	ア	ゆ	レ
LV79	サタン	★	メギドファイア							△		
LV80	イルダーナ	★	ブリューナク						△			×
LV85	カーリー	★	そうへきのせきばん		△							×
LV86	ヴィシュヌ	★	こうはのせきばん				△					×
LV88	スクルド	★	まんげつのせきばん								△	×
LV88	アマツミカボシ		くしのせきばん		△				△	△	△	



LV	ペルソナ	★	交換	主	麻	ブ	南	マ	エ	ア	ゆ	レ
LV89	インドラ	★	せいもんのせきばん	△								×
LV90	パラスアテナ	★	シーザーアーマー					△				×
LV94	ウォフマナフ	★	しんげつのせきばん							△		
LV96	シヴァ	★	しゃくねつのせきばん			△						×
LV97	ショクイン	★	れっぱのせきばん									
LV99	ルシファー	★	きょぎのせきばん	△	△	△	△	△	△	△	△	



LV30 FOOL テンジクトクベイ



1	スイートトラップ
2	クイッカ
3	マハマグナス
4	マカカジャ
5	サマリカーム
6	ファイアブレス
7	――

STR	25
VIT	34
TEC	29
AGL	31
LUK	32

[消費ＳＰ]7
[魔攻]125 [魔防]95
[属性]PHYSICAL-NORMAL
[特性]すべての攻撃に強い
[相性]全キャラ最高相性
[交換アイテム]ジングルビュート

LV47 FOOL ナルカミ



1	柔の波
2	マハブフダイン
3	マハンマ
4	マハムド
5	マハジオダイン
6	バイパースマッシュ
7	――

STR	43
VIT	40
TEC	39
AGL	38
LUK	45

[消費ＳＰ]16
[魔攻]156 [魔防]131
[属性]PHYSICAL-NORMAL
[特性]すべての攻撃に強い
[相性]全キャラ最高相性
[交換アイテム]ヘルレイン

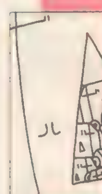
LV61 FOOL カマクラゴンゴロウ



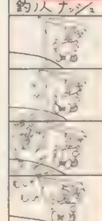
1	ドラムロールパンチ
2	マハラギダイン
3	高天烈風弾
4	マハエイハ
5	マハコウハ
6	メギドラオン
7	――

STR	51
VIT	49
TEC	47
AGL	48
LUK	48

[消費ＳＰ]22
[魔攻]191 [魔防]161
[属性]PHYSICAL-NORMAL
[特性]すべての攻撃に強い
[相性]全キャラ最高相性
[交換アイテム]あめのぬぼこ



釣り人 ナッシュ



まんが／福岡県 蒼月さん

はじめて探偵物語

「3つ、ブタにＤＰＳ。文字どおり、いくらブタでもＤＰＳは喰えないってこと。ブタって新聞紙とか食べちゃうくらい雑食だけど、ＤＰＳはムリ。いい紙使ってるからね。特に１色。もしもよくあるわら半紙みたいな、軽くて厚めの紙だとハガキの文字なんてまったく読めなくなっちゃうからね。その辺は考えてるみたいよ」 （：31Pへ）

全アイテムリスト

このゲームには数多くのアイテムが登場するが、そのあらゆるアイテムを合体に加えることができる。その中で宝石と封神具（9ページ参照）を除いた装備品、消費アイテム、魔法石を以下にまとめた。武器と防具については、装備したときの効果と上昇するパラメータを記載。また魔法石は使ったときの効果の他、合体に加えたときに覚える魔法も表記したぞ。

S……STR(力)
V……VIT(体力)
T……TEC(技術)
A……AGL(素早さ)
L……LUK(運)

	名称	攻撃	命中	回数	S	V	T	A	L	追加効果
片手剣〈主人公・エリー〉	メス	10	6	1回						
	レイピア	25	10	1回						
	アセイミナイフ	18	15	2回						
	メイルブレイカー	42	18	1回						
	ルナブレード	16	22	ALL	1	1	1	1	1	
	ふうまのわきざし	40	30	2回	2			2		BIND
	クリスナーガ	52	39	2回	3					
	ブルバダガー	110	44	1回				5		CLOSE
	せきじゃのつるぎ	62	55	2回	2		2	2		
	フツノミタマ	38	61	4回	4		4			PANIC
	くさなぎのけん	170	70	1回	3		3	3		
	シュピーゲルブレード	65	78	3回	5		5	5		
両手剣〈南条〉	モップ	8	11	2回						
	バックソード	20	16	1～3回						
	プラズマソード	14	20	4回						SHOCK
	ソニックブレード	17	24	3～5回						
	ソルブレード	42	28	ALL	1	1	1	1	1	
	クラウソナス	33	33	2～4回	1	1	3			
	アンスウェラー	40	38	3回	3		3			
	ようとうニヒル	35	45	4回	2	2	2	2	0	
	けんうんまる	42	50	3～5回	5	1	3	1		FREEZE
	こんりゅうまる	47	58	3～5回	3	1	5	1		BLIND
	ブリューナク	51	60	0～7回	6			6		
	あめのむらくも	44	67	4～6回	4		4	4	4	
槍〈ブラウン〉	アパッチランス	10	10	1～3回						
	コルセック	13	16	1～3回						
	フォシャール	7	20	5回						
	マルドギール	15	28	2～4回						
	ズフタスランス	14	34	3～5回				5		SLEEP
	けんこんせき	9	40	7回			3	3		
	ロンギヌス	36	51	1～3回	2	2	2		2	
	ほうてんがげき	22	60	4回	4	1	1	1	1	
	ゲイボルグ	25	73	3～5回	2	2	2	2	2	CHARM
	こうまじょう	60	81	1～3回	3	3	3	3		UNLUCK
	ひそうふたかげ	75	85	2回	4		4	4		
	あめのぬぼこ	31	92	6回	5	5	5			
斧〈マーク〉	ツーハンアクス	23	7	1回						
	ギロチンアクス	36	12	1回						
	ゴーデンダック	49	19	1回						
	ヘッドバッシャー	62	25	1回						
	らいがのオノ	78	28	1回						
	バルディッシュ	82	32	1回	5					
	ほうとうふ	108	37	1回	3		3			
	レイドッグ	125	42	1回	2		2	2	2	POISON
	かぶつちきょうこ	143	49	1回	5		5			PALYZE
	こうまだいせつだん	167	55	1回	4		4		4	STONE
	くびかりスプーン	181	58	1回	9		3	3		
	ごくふてんのう	205	61	1回	9		9			

	名称	攻撃	命中	回数	S	V	T	A	L	追加効果
ムチ〈アヤセ〉	しんたいそうロープ	4	12	ALL						
	さそりムチ	6	20	ALL						POISON
	ぐれんのムチ	8	29	ALL						PANIC
	ストライクテイル	11	35	ALL						SHOCK
	クィーンビュート	14	43	ALL		2		2		CHARM
	ブリザストーム	18	50	ALL	1	2	2	1		FREEZE
	キンモウキュウビノムチ	21	57	ALL	2		2		2	CLOSE
	へいじのとりなわ	23	64	ALL		4		4		UNLUCK
	しせんちゅう	26	70	ALL	2	3	2	3		PALYZE
	グレイプニル	30	73	ALL	4	1	1	4		BIND
	シルバーメデューサ	33	79	ALL	6		2	2	2	STONE
	ジングルビュート	35	82	ALL	1	4	1	4	4	HAPPY
投具〈ゆきの〉	かみそりづる	5	10	ALL						
	シャドウニードル	9	14	2～4回						
	まじょうせん	8	20	4～6回						SLEEP
	チャクラム	12	29	ALL						
	スパイクソマイ	14	36	ALL	2		2	2		
	ツインバード	17	42	ALL			3	3		
	おにぐるま	36	49	1～3回	5	1	1	1		
	エンケラ	20	53	3～5回	4		4			
	ごかしんえんせん	24	62	ALL		3	3	3		
	ジャスティスコイン	27	71	ALL	2	2	2	2	2	HAPPY
	せんこうりんだ	20	78	5～7回	6			3	3	BLIND
	インフィニティ	32	85	ALL	5	5	5			
弓〈麻希〉	アーチェリー	11	9	2回						
	デルタストーム	12	15	3回						
	こくてききゅう	18	21	1～3回						BLIND
	ガンフィッシュ	8	26	4～6回						
	スターゲイザー	47	31	1回	1	1	1	1	1	
	ヘキサドライブ	13	40	ALL			6			CLOSE
	げんじゅう	16	48	0～7回		3			3	
	パパゲーノ	25	53	2～4回			2	4	2	CHARM
	かぎひろまる	86	65	1回	3		3	3		
	ハディングのゆみ	26	72	ALL		5		5		
	デスクロス	119	80	1回	6		6			
	ホーリーコメット	23	88	ALL	2		2	7	3	
拳〈レイジ〉	ボクシンググラブ	30	5	1回						
	フリスカープラス	42	11	1回						
	アイアンクロー	50	18	2回						
	メガトングラブ	58	25	1回						
	エレキングラブ	33	30	2回	3					SHOCK
	アダマンチウムクロー	40	37	ALL	5					PANIC
	バグナウ	48	42	1～3回	3			3		
	ダマスカスハンド	112	48	1回	4			3		
	やみなでのてぶくろ	65	56	2回	5			3		BLIND
	ナックルバロン	81	62	2回	8					
	ゆうまあんこくしょう	192	70	1回	9					
	じんさばくねつしょう	222	77	1回	9					

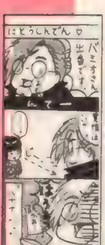


	名称	攻撃	命中	回数
ハンドガン〈麻希・アヤセ〉	トカレフ	10	15	1回
	グロック26	22	20	1回
	リゾルバーM380	31	29	1回
	HK VP70Z	40	35	1回
	グレイゴースト	18	42	3回
	ストライクガン	32	48	1～3回
	デザートイーグル	78	52	1回
	ダラーショット	85	60	1回
	サンダラー	33	71	3回
	パイレーツスカル	109	77	1回
	しにがみコルト	117	81	1回
	ピースメーカー	35	86	0～7回
マシンガン〈主人公・ブラウン〉	スコーピオン	11	8	1～3回
	イングラム	14	13	1～3回
	ステアーTMP	12	19	2～4回
	HK MP5K	21	27	2～4回
	ひえんれんぱつほう	25	33	0～7回
	ファントムキラー	11	40	6回
	M134バルカン	19	46	0～7回
	アヴェンジャー	12	54	7回
	けっとそうてんほう	20	59	4～6回
	クレイジーチェーン	29	63	3～5回
	ヘルレイン	32	70	ALL
	ここのえらいじんほう	19	75	7回

	名称	攻撃	命中	回数
ショットガン〈マーク・ゆきの〉	ランダルカスタム	10	10	ALL
	モスバーグM500	15	18	ALL
	SPAS12	21	26	ALL
	フランキPA-3	25	31	ALL
	SPAS15	32	40	ALL
	MADMAX	39	46	ALL
	きらいほう	45	53	ALL
	スレイブハンター	56	58	ALL
	じゃこうふういんほう	68	65	ALL
	バイバスター	80	70	ALL
	こっぱみじんほう	92	74	ALL
	メギドファイア	108	80	ALL
ライフル〈南条・エリー・レイジ〉	M16A2	9	12	2～4回
	AK47	12	20	2～4回
	SIG-SG550	10	25	4～6回
	ハイドロジェット	13	30	3～5回
	ステアーAUG/A1	12	34	4～6回
	FA-MASカービン	14	40	4～6回
	HK G11	18	45	ALL
	ゲパードM2	32	52	2～4回
	M41Aパルスガン	37	61	2～4回
	マーズ133	60	67	1～3回
	ツインタワー	71	73	2回
	ヘブンズゲイト	39	82	0～7回

	名称	攻撃	追加効果
弾〈全員〉	9ミリパラベラム	5	
	ショットシェル	10	
	サーペントファング	14	POISON
	せんこうだん	17	BLIND
	ますいだん	23	SLEEP
	メイジキラー	30	CLOSE
	サークルバレット	37	BIND
	キューピット	42	CHARM
	はくぎんのたま	45	
	くろがねのたま	49	
	デッドエンド	52	STONE
	エンジェルウィスパー	56	PALYZE





まんが／福岡県 グローさん

はじめて探偵物語

「鎌倉でのアレは…… 父の犯行そのままだったのには愕然としましたよ……。同時にショックでしたねぇ。私の中に母を捨て、世の中を捨てた父と同じ血が残っていると思うだけでゾッとしました……。幼い頃に聞いた父の犯行が頭に焼き付いたと思い込もうともしましたが……それだと1、2回目の犯行が説明できないんです。（：39Pへ）

部位	名称	防御	回避	S	V	T	A	L	装備キャラ
頭防具	QQメット	4	1						全員
頭防具	ヘッドギア	5	3						全員
頭防具	シャドウマスク	8	2					3	男性キャラ
頭防具	フィーバークラウン	10	4	1				2	女性キャラ
頭防具	アイアンパンプキン	9	9		2			3	全員
頭防具	かぜよみのかぶと	20	3				2	3	女性キャラ
頭防具	パレードヘルム	15	12					5	全員
頭防具	ウィッチズハット ☆	16	14						ブラウン、エリー、アヤセ
頭防具	ドラゴンヘルム ☆	23	10						主人公、ゆきの
頭防具	あかつきのかぶと	18	17		3			3	女性キャラ
頭防具	エギルのかぶと	30	8					5	男性キャラ
頭防具	スザクのかぶと	29	11	2	2	2	2	2	全員
頭防具	ヤクトヘルム	32	10		1	1	1	6	男性キャラ
頭防具	シュツルムヘルム	35	10		1	1	1	6	女性キャラ
頭防具	シーザーヘルム	45	4					7	全員
頭防具	シュピーゲルマスク	25	25					9	主人公
体防具	がくせいふく	8	2						全員
体防具	スペクトラベスト	9	6						全員
体防具	ステルススーツ	15	5		3				男性キャラ
体防具	セブンズコート	20	10	1	2				女性キャラ
体防具	TAC-V2	25	13		5				全員
体防具	こんじきのよろい	30	12	1	1	1	1	1	女性キャラ
体防具	パレードアーマー	30	15		5				全員
体防具	ビッグバードスーツ ☆	20	31						マーク、アヤセ
体防具	エンジェルウイング ☆	30	29						ブラウン、エリー
体防具	あかつきのよろい	33	30		3			3	女性キャラ
体防具	メギンギョルズ	60	10		5				男性キャラ
体防具	ゲンブのよろい	50	26	2	2	2	2	2	全員
体防具	ヤクトアーマー	62	21		6	1	1	1	男性キャラ
体防具	シュツルムアーマー	65	23		6	1	1	1	女性キャラ
体防具	シーザーアーマー	80	13		7				全員
体防具	シュピーゲルメイル	60	45		9				主人公

部位	名称	防御	回避	S	V	T	A	L	装備キャラ
腕防具	アームガード	2	1						全員
腕防具	チタニウムガード	3	2						全員
腕防具	ダークガード	4	3			3			男性キャラ
腕防具	プラチナクィーン	5	5	1		2			女性キャラ
腕防具	ジャミングガード	8	6		1	2	1	1	全員
腕防具	はまがりのこて	10	9	1	3	1			女性キャラ
腕防具	パレードガード	13	11			5			全員
腕防具	ししおうのこて ☆	15	12						南条、麻希、ゆきの
腕防具	きめんのこて ☆	16	14						南条、ゆきの
腕防具	あかつきのこて	18	16			3	3		女性キャラ
腕防具	らいめいのこて	25	14			5			男性キャラ
腕防具	セイリュウのこて	28	13	2	2	2	2	2	全員
腕防具	ヤクトガード	29	14		1	6	1	1	男性キャラ
腕防具	シュツルムガード	30	15		1	6	1	1	女性キャラ
腕防具	シーザーガード	45	3			7			全員
腕防具	シュピーゲルシールド	38	14			9			主人公
足防具	かわぐつ	2	2						全員
足防具	トウシューズ	1	5						全員
足防具	ブラックシューズ	3	7				3		男性キャラ
足防具	ルージュノワール	5	8	1			2		女性キャラ
足防具	ハイパーフォックス	10	5				5		全員
足防具	すずなりのぐそく	11	8		2		3		女性キャラ
足防具	パレードブーツ	12	11				5		全員
足防具	スライムシューズ ☆	13	13						主人公、レイジ
足防具	ゆうれいのげた ☆	10	18						ブラウン、マキ
足防具	あかつきのぐそく	19	14			3	3		女性キャラ
足防具	ヴィーザルのくつ	20	16				5		男性キャラ
足防具	ビャッコのぐそく	25	15	2	2	2	2	2	全員
足防具	ヤクトレッグ	30	12		1	1	6	1	男性キャラ
足防具	シュツルムレッグ	33	13		1	1	6	1	女性キャラ
足防具	シーザーレッグ	40	9				7		全員
足防具	シュピーゲルパイン	28	22				9		主人公

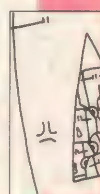
※表内の☆印の付いているアイテムは、コンタクトでのみ入手可能な特殊防具。パーティレベルが30以上でスペルカードが入手できるアクマの場合、装備可能キャラがコンタクトする。交渉結果が「恐怖のみＭＡＸ」or「恐怖＋怒りＭＡＸ」のときランダムで入手できる。

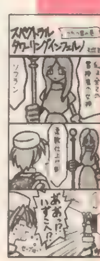
消費アイテム

名称	使用条件	効果
きずぐすり	通常/戦闘	HPを少量回復
ガラガラドリンク	通常/戦闘	HPを中量回復
ませき	通常/戦闘	HPを少量回復
ほうぎょく	通常/戦闘	HPを全回復
マッスルドリンコ	通常/戦闘	HPをMAX以上に回復
ヒランヤ	通常/戦闘	HPとSPを少量回復
チューインソウル	通常/戦闘	SPを少量回復
ちがえしのたま	戦闘	瀕死(DYING)の状態を回復
はんごんこう	戦闘	瀕死(DYING)を治し、HP全回復
ディストーン	戦闘	石化(STONE)の状態を回復
ディスパライズ	戦闘	麻痺(PALYZE)の状態を回復
ディスポイズン	通常/戦闘	猛毒(POISON)の状態を回復
ディスシック	通常/戦闘	病気(SICK)の状態を回復
かめかめキャンディ	戦闘	一時バッドステータスを1段階回復
つるつるドロップ	戦闘	一時バッドステータスを全回復
ソーマ	通常/戦闘	重バッドステータス以外全回復
あまたのかね	通常/戦闘	すべてを全回復
マジカルガード	戦闘	魔法攻撃を反射
フィジカルガード	戦闘	物理攻撃を反射
ぎんのマニシャ	戦闘	エナジードレイン防止
ふうまのすず	戦闘	1/4の確率で敵を追い払う
あくまのいえ	戦闘	敵全体を吸い込む
あくまのすむいえ	戦闘	敵全体が逃げ出す
ゴッドボイス	戦闘	毎ターンHPを回復
ミリオネアボム	戦闘	敵全体のHPを1にする
メタルカード	通常	1枚でコードブレーカーが1回できる
コアシールド	通常	月齢1周期間でダメージゾーン回避
STRインセンス	通常	STRパラメータを1上昇
VITインセンス	通常	VITパラメータを1上昇
TECインセンス	通常	TECパラメータを1上昇
AGLインセンス	通常	AGLパラメータを1上昇
LUKインセンス	通常	LUKパラメータを1上昇
HPインセンス	通常	最大HPを5上昇
SPインセンス	通常	最大SPを5上昇

魔法石

名称	効果	合体で使える魔法
アギダインストーン	敵複数に火炎で大ダメージ	アギダイン
マハラギストーン	敵全体に火炎で小ダメージ	マハラギ
マハラギオンストーン	敵全体に火炎で中ダメージ	マハラギオン
えんまのせきばん	敵全体に火炎で大ダメージ	マハラギダイン
ブフダインストーン	敵複数[氷結]状態＋大ダメージ	ブフダイン
マハブフストーン	敵全体[氷結]状態＋小ダメージ	マハーブフ
マハブフーラストーン	敵全体[氷結]状態＋中ダメージ	マハブフーラ
とうまのせきばん	敵全体[氷結]状態＋大ダメージ	マハブフダイン
ガルダインストーン	敵複数に真空破で大ダメージ	ガルダイン
マハガルストーン	敵全体に真空破で小ダメージ	マハーガル
マハガルーラストーン	敵全体に真空破で中ダメージ	マハガルーラ
ふうまのせきばん	敵全体に真空破で大ダメージ	マハガルダイン
マグダインストーン	敵複数に地震で大ダメージ	マグダイン
マハマグナストーン	敵全体に地震で小ダメージ	マハマグナ
マハマグナスストーン	敵全体に地震で中ダメージ	マハマグナス
しんまのせきばん	敵全体に地震で大ダメージ	マハマグダイン
ザンダインストーン	敵1体に衝撃波で大ダメージ	ザンダイン
マハザンストーン	敵全体に衝撃波で小ダメージ	マハザン
マハザンマストーン	敵全体に衝撃波で中ダメージ	マハザンマ
れっぱのせきばん	敵全体に衝撃波で大ダメージ	マハザンダイン
グラダインストーン	敵1体に重力で大ダメージ	グラダイン
マハグライストーン	敵全体に重力で小ダメージ	マハグライ
マハグライバストーン	敵全体に重力で中ダメージ	マハグライバ
そうへきのせきばん	敵全体に重力で大ダメージ	マハグラダイン
ジオダインストーン	敵1体[電撃]状態＋大ダメージ	ジオダイン
マハジオストーン	敵全体[電撃]状態＋小ダメージ	マハジオ
マハジオンガストーン	敵全体[電撃]状態＋中ダメージ	マハジオンガ
せんこうのせきばん	敵全体[電撃]状態＋大ダメージ	マハジオダイン
フレイダインストーン	敵1体に核熱で大ダメージ	フレイダイン
メギドストーン	敵全体に核熱で小ダメージ	メギド
メギドラストーン	敵全体に核熱で中ダメージ	メギドラ
しゃくねつのせきばん	敵全体に核熱で大ダメージ	メギドラオン
せいもんのせきばん	敵全体を聖なる力で攻撃	マハンマ
ぐしのせきばん	敵全体を呪いの力で攻撃	マハムド
えいはのせきばん	敵全体呪いの力で毎ターン攻撃	マハエイハ
こうはのせきばん	敵全体聖なる力で毎ターン攻撃	マハコウハ
こくじょうのせきばん	敵1体を[死亡]状態に	デスティカ
ポイズマストーン	敵1体を[猛毒]状態に	ポイズマ
パララマストーン	敵1体を[麻痺]状態に	パララマ
ペトラマストーン	敵1体を[石化]状態に	ペトラマ
シシリッカストーン	敵1体を[病気]状態に	シシリッカ
ポズムディストーン	味方1人の[猛毒]を回復	ポズムディ
パララディストーン	味方1人の[麻痺]を回復	パララディ
ペトラディストーン	味方1人の[石化]を回復	ペトラディ
シシリディストーン	味方1人の[病気]を回復	シシリディ
みかづきのせきばん	味方1人のHPを全回復	ディアラハン
はんげつのせきばん	味方全員のHPを全回復	メディアラハン
まんげつのせきばん	味方1人の[瀕死]を回復	サマリカーム
きょぎのせきばん	毎ターンレベル順に敵をDEADに	オメガクラスタ
しんじつのせきばん	毎ターン敵全体HPを1/2減少	アルファブラスタ





まんが／福岡県 天吹到さん

はじめて探偵物語

「忘れられた10年前の切り裂きジャック …… 兵頭稚雄・慶西大学教授」は異例のスピードで逮捕された。あくまでしらを切っていたが、さすがにオレの登場には動揺を覚えたようだ。同じような力を持つ者同士、わかり合える部分がないわけじゃない。兵頭は少しずつ犯行を認め始めた。 (：30Pへ)

エターナルメロディ

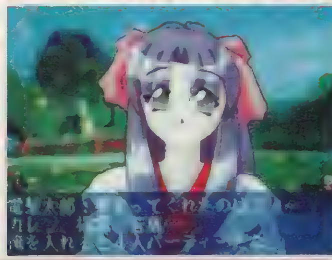
- ●発売日／'96年11月22日 ●価格／¥5,800
- ●メーカー／メディアワークス
- ●ジャンル／育成SLG
- ●対応周辺機器／なし
- ●MC／2ブロック

ゲーム中の難関をことごとく解決、エンディングの条件も大公開だ

剣と魔法のファンタジー世界を舞台に展開する魅力たっぷりの育成SLG『エターナルメロディ』をド～ンと10ページにわたって大攻略！ よりよい育成方法から戦闘の心得、そして仲間になって一緒に冒険をしてくれる9人の女の子のイベントデータなどをまるごと公開していくぞ。さらに今回は気になるハッピーエンドを見るための条件も徹底解説。エンディングが変化するパターンにも迫っちゃうので最後までチェックを忘れずにね。

▼▶とある事故で異世界へと飛ばされてしまう主人公。そこでたくさんの女の子たちと出会うことに…！





冒険の準備編

ここでは、ゲームをスタートさせてからメインの育成パートに入るまでに注意するポイントをまとめてあるぞ。何も知らずにゲームを始めちゃうと苦労の連続なので、ここでしっかり覚えておこう。

◉バランスのよいパーティでスタートすれば、冒険もラクチン

ゲームをスタートさせると、まず主人公の能力パラメータを入力しなければならない。しかし、後々のことを考えるとそれは2番目にすること。いちばん最初はというと、それはパーティ編成を考えることなのだ。なぜなら仲間になってくれる9人の女の子は、みんな超個性的で持っている能力もバラバラ。そのことを知らずに同じようなタイプの女の子ばかりを仲間にしちゃうと、戦闘でスッゴク苦労することになるぞ。攻守のバランスから考えた場合、パーティは戦士タイプ2人、回復魔法が使えるキャラ2人がベストだ。下に編集部オススメの2タイプのパーティを紹介しおく。なぜ2タイプあるのかというと、主人公が戦士、または回復魔法使いのどちらになるかによって編成が異なるからだ。でも、どーしても自分で好き勝手にプレイしたい、好きな女の子だけを誘って冒険がしたい！ というひとはそれでもOK。ただその場合も、基本的には戦士2人、回復魔法使い2人を育成する方針でプレイしていこう。

タイプ1 主人公が戦士タイプ

主人公 戦士	若葉 回復魔法
カレン 戦士	楊雲 回復魔法

戦士は主人公とカレン、回復魔法の使い手は若葉と楊雲というパーティだ。器用さは主人公と楊雲でカバー。これに加え、攻撃魔法を若葉に覚えさせれば、ほぼカンペキ！ ゲームがラクに進められるだろう。

タイプ2 主人公が回復魔法使いタイプ

主人公 回復魔法	カレン 戦士
若葉 回復魔法	アルザ 戦士

楊雲とアルザをチェンジ。戦士はカレンとアルザ、回復魔法の使い手は主人公と若葉だ。敵のパーティにアルザ、カレンがいなくなるのが強み！ それにHPの総合値も高くなるので、こちらもオススメ。

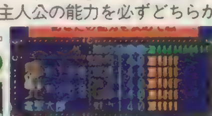
◉パーティによって主人公の能力をチェンジだ

パーティの編成を考えたら、主人公の能力を設定だ。このとき覚えておいてほしいのは、設定した能力が単にスタート時の能力を決めるだけのものではないということ。ここで決めた能力が、そのまま主人公の得意、不得意な能力になるのだ。これを知らずに、戦士にしたいから筋力、器用、敏捷を大幅にアップ、男だから魅力はいらない…と単純に入力しちゃうと、不得意な能力が発生する。主人公は不得意を作らないのが原則だ。そのワケは次の「育成編」で紹介するローテーション方式を成功させるため（詳しくは、育成編のローテーション方式のところで！）。ここでは上で紹介したパーティのタイプに対応させ、2種類の主人公を作成してあるぞ。女の子の得意・不得意表を見てパーティを編成し、そして主人公の能力を必ずどちらかに決定し、ゲームを始めよう。

9人の女の子のタイプと、得意・不得意なスケジュール

	キャラ名	筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
戦士タイプ 筋力・器用・敏捷に優れた女の子。直接攻撃が得意な戦士タイプ。	カレン・レカキス	◎	―	○	―	×	○
	アルザ・ロウ	○	○	◎	×	×	―
	リラ・マイム	△	◎	○	―	―	×
魔法使いタイプ 知力、信仰、魅力に優れた女の子。魔法はこれらの能力に優れているほど覚えやすく、効果も大きくなる。魔法使いタイプは[illegible]にHPが低く[illegible]にくいのが難点。	メイヤー・ステイシア	―	○	―	◎	―	△
	楊雲	×	△	―	△	◎	△
	紅　若葉	―	×	―	○	◎	○
	ティナ・ハーヴェル	△	○	×	△	―	◎
	ウェンディ・ミゼリア	―	○	―	△	―	○
	キャラット・シールズ	―	―	◎	―	△	△

戦士になる場合は…



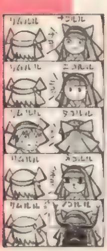
▲初期の能力値から1ポイントずつ削り、筋力だけを200にする。これで不得意な能力のない戦士の完成だ。

回復魔法使いになる場合は



▲上の場合と同様にして、今度は信仰だけを200にする。これで回復魔法が覚えやすくなり、効果も大きくなるのだ。





まんが／岐阜県 田中将司さん

はじめて探偵物語

まずは2つ。ヤツの両手の自由を奪うために、回り込むように力を凝縮させる。キーン！ 瞬間、外灯にきらめく青白い塊が木城の両腕を固める。「な、これは？」美しい顔が一瞬ひるむ。「氷だよ。攻撃に使える力を持つのが自分だけだと思わない方がいい」「これだから大人は好かない。まだまだ切り札を隠していそうだ」 （：80Pへ）

育成編

9人の女の子の中から3人を選んでスタートしたら、いよいよ育成編に突入だ。キャラを育成することは、ゲームを快適に進めるための重要なポイント。育成にはコツがあるので、そのへんをバッチリ解説していこう。

◉スケジュールは必ずお金をかけて実行しよう

入力した育成スケジュールは、お金をかけるほど成功率がアップする仕組みになっている。そのため必ず毎回お金を振り分けてから実行するように！

かけるお金は、だいたい20〜50くらいがベスト。お金がゼロにならないように、注意しながら実行していこう。でも、スケジュールが成功すると「自信過剰」という状態変化が発生しやすくなる。これはハッキリいって防ぎようがないので、状態変化が発生した場合は、こまめに治療していこう。

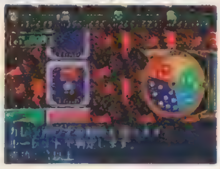


▲20〜50のお金をかけて実行。お金はゼロにするな！



◉器用の高いキャラを必ず1人は作れ

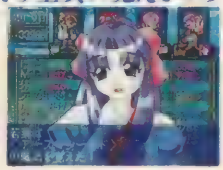
スゴロクバトル時にワナを仕掛けるとき、または解除するときは自動的にパーティ内で一番器用の高いキャラが担当。そしてそのキャラの能力値によってワナの難易度が決まるようになっているのだ。器用の高いキャラがいた方が絶対に有利なので、必ず1人は作っておこう。



▲ワナに関することは、すべて器用が影響するのだ。

◉補助魔法はできるだけ全員に覚えさせろ

補助魔法とは、攻撃力や防御力を大幅にアップさせるなど間接的に作用する魔法のこと。戦いが長引く対ボス戦で使えば、非常に役立つぞ。スケジュールのおしゃれを地道に実行して魅力を上げ、防御力をアップさせるアース・シールドくらいは全員に覚えさせておくベシ



▲特に防御力の低い魔法使いタイプの女の子に覚えさせろ

◉全員との相性をよくしておけば育成も順調に進む

育成スケジュールは基本的にペアで実行！　これが育成の鉄則だ。しかし、主人公が同じ女の子とばかりペアを組むのはダメ。なぜならその女の子との相性だけがアップしてしまい、ほかの女の子たちが嫉妬〜ケンカが発生しやすくなってしまうのだ。これを防ぐには仲間全員との相性を引き上げる必要がある。また、相性のよいキャラ同士で実行するとスケジュールの成功率がアップし、キャラの能力も思い通りにアップする。相性はできるだけ上げておいた方がオトクなのだ。効率よく相性を上げる秘策を右に紹介したので、この方法を活用してキャラを育成していこう。



▲仲間の相性を全体的に上げておけば、育成も思い通りに進む

ローテーション方式で実行していこう

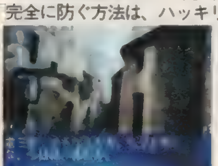
ローテーション方式とは、毎回ペアを組む相手を変えながら育成スケジュールを実行していくこと。この方法を活用すれば1人の女の子との相性たけが極端に上がることはないので、ケンカを防ぐことができるのだ。スケジュールが成功すると相性が徐々にアップしていくぞ。ここで主人公に不得意な能力があると、スケジュールが失敗することがあるため、主人公には不得意な能力があってはいけないのだ。実行スケジュールは2人が共通して得意なものにして、P16の「タイプ1」のような場合は上の表のように実行しよう。

主人公	筋トレ
カレン	筋トレ
若葉	お祈り
楊雲	お祈り

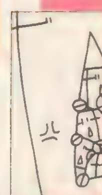
◉状態変化が発生したら早めに治そう

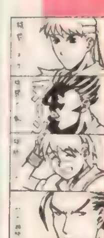
育成時の最大の敵といえば、ケンカや自信過剰などの状態変化だろう。これらが発生すると各キャラが勝手な行動を取り始めたり、さらに休んでしまったりするので育成が思い通りに進まなくなってしまうのだ。状態変化が発生する原因としては、相性が大きくからんでくる。相性が高いキャラ同士がペアでスケジュールを実行すると成功しやすくなるが、そのかわり自信過剰になりやすい。逆に低いキャラ同士が組むと失敗しやすくなり、この場合は自信喪失やケンカが発生することが多くなってしまうのだ。しかし上手に育成していれば、複数の状態変化が同時に発生することは少ない。こまめに治療していれば問題ないだろう。状態変化を完全に防ぐ方法は、ハッキリいってなさそうなので、ここではその対策と治療法について解説していくぞ。また、状態変化にはゲームのウラ側にある隠しパラメータが大きく影響を与えている。そのへんに関しても紹介していくので要チェックだ

状態	原因・弊害
ケンカ	主人公が同じ女の子とばかりペアを組む（ほかの女の子の隠しパラメータの「嫉妬」がアップ）、または相性値が低いキャラ同士がペアでスケジュールを実行すると発生。この状態になると当事者2人の相性はもちろん、パーティ全体の相性もダウンする。街でのミーティングで治療
自信過剰	スケジュールが成功すると「自信」という隠しパラメータがアップする。自信が高くなると少しだけスケジュールが成功しやすくなり、低くなると少しだけ失敗しやすくなる。自信が高くなり過ぎると、自信過剰が発生し勝手な行動をとり始めるぞ。やはり街でのミーティングで治療だ。
自信喪失	スケジュールを失敗し続けると自信がダウン。自信が低くなるとスケジュールも少しだけ失敗しやすくなるぞ。そして自信が低くなり過ぎると自信喪失が発生。設定したスケジュールを無視してズル休みをし始めるのだ。発生したら街でのミーティングで治療すること。
病気	筋トレ、手作業、ダッシュといったスケジュールを実行するとHPが低下。ある一定値を下回ると病気が発生する。自然回復を待つしかない。
ノイローゼ	勉強、お祈り、おしゃれといったスケジュールを実行するとMPが低下。ある一定値を下回るとノイローゼが発生する。自然回復を待とう。



◀主人公が病気やノイローゼになると、街での行動ができなくなる。特に要注意だ！





まんが／愛媛県

はじめて探偵物語

しばらくウロウロしているとオレは、なぜか突然、モビルスーツを操縦していた。「やられるか！」いかん、ファーストガンダムからの根っからのロボ系なせいで、コクピットではついつい叫んでしまう。オレはこういうシチュエーションにはメチャクチャ憧れていたんだ！　実は！　「落ちろぉ！」燃える。スゲー燃える。　（：41Pへ）

スゴロク戦闘編

いくつかの街や村を経て魔宝の眠る目的地に到着すると、必ずスゴロク形式のバトルになるぞ。スゴロク部分と戦闘部分では、それぞれにいくつかのポイントがあるので、2つのパートに分けて必勝法を解説していこう。

スゴロクでの必勝法…

まず最初はスゴロク部分について。ラクにゴールするための秘訣は、なんといってもライバルやモンスターとの戦いはできるだけ避けながら進むこと。だが、そのためにはルーレットの目押しを極めたり、器用な仲間を使ってワナを作ったり、またライバルとは別の道を進んだりしなければならない。それなりのテクニックが必要なのだ。これから下に紹介する各パートでは、それらのテクニックを細かく解説していくのでしっかり読んでいくように！



▲大きな数字を出していれば、危険な方へ進んでも突破できるのだ。



▲ガンガン先に進んで、いち早くゴールにたどり着けば勝ち。イベントクリアとなる。

◉ライバルたちやモンスターとの戦闘はできるだけ避けろ

スゴロク部分を無事に乗り切るには戦闘をできるだけ避けながら進んでいくのがベスト。なぜならライバルたちやモンスターはとっても強く、負ける可能性があるからだ。戦闘で負けてしまうと手持ちの金額の半分が奪われ、しかも1回休みになる（対モンスター戦で負けた場合は1回休みのみ）。このタイムロスは思ったよりもデカイぞ。また戦闘を避ける理由がもう1つある。それはスゴロク部分の最後に待ち受けるボスとの戦いに備え、MPを温存しておくためだ。せっかくゴールに一番乗りできるチャンスだというのに、直前のボス戦で負けたら悔しいしね。上手に進めていけば、ザコとの戦闘をしないでゴールにたどり着けるので、それを目指してがんばろう。



ライバルとは別の道を進め！

◀戦いを回避するには、ライバルとは別の道を進むのが一番。ここは手堅く進め！



自分から戦いを挑むな

◀ライバルからの勝いは回避不能。でも、こちらからは絶対に戦いを挑まないように！



▶もし戦闘になり、そしてMPを消費したら、ボス戦の前にMP回復のマスに止まろう。

◉ルーレットの目押しを極めろ

スゴロク部分での「戦闘を避けつつゴールを目指す」という目標を達成するためには、ルーレットの目押しは必要不可欠！　ルーレットはゲージの長さによって回転力が決まる仕組みになっているので、ゲージと回転力の関係さえ極めてしまえば思い通りの数字が出せるようになる。ハッキリいっちゃえば6を連発してブッちぎることも可能なのだ。では実際どうやって極めるかというと、やはりこればかりは慣れてもらうしかなさそう。何度もチャレンジして、ゲージの長さと回転力の関係を覚えよう。またこれが極められれば、ライバルたちが仕掛けたワナもへっちゃら。さらにMPアップやお金をゲットなどのマスに止まって大きな数字がほしいときでもバッチリOKになるしね。



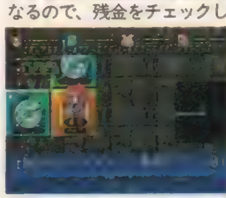
◀ゲージを最小（見えないくらい）にすると1メモリ進む。まずはこれを覚えておこう。



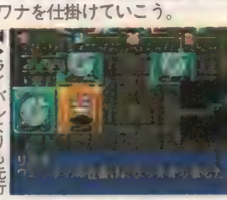
▶6の手前は3。3のときにゲージを最小にすれば6が出るのだ。

◉先行したらワナを仕掛けよう

ライバルたちよりも先行したときは、多少のお金は必要だけどワナを仕掛けてみること。ワナを仕掛ける場合は、自動的にパーティ内で一番器用の高いキャラが担当することになる（そのために器用の高いキャラを作っておくのだ）。リラなど、器用の高いキャラが仲間にいれば、かなり難易度の高いワナを仕掛けることができるぞ。逆に仕掛けられたワナを外すときも、器用が高いとワナの難易度が下がるので簡単に外せるようになる。ワナが成功すれば断然有利になるので、残金をチェックしながらワナを仕掛けていこう。

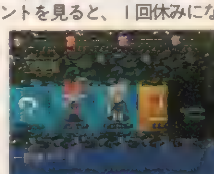


▶ライバルよりも先行したらワナを仕掛けてみよう。あとは運しだい！



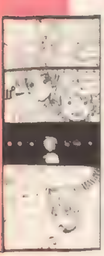
◉「？」や「！」などのイベントマスには止まるな！

「？」や「！」のマスでは、たいていの場合イベントが発生するようになっている。しかしこれらのイベントを見ると、1回休みになってしまうことが多いのだ。このマスを見つけたら、必ず避けて別の道を進むようにしよう。仮に、そのイベントを見れば、先の別れ道で近道ができる！　というようなものであったとしても、避けて通った方が無難。注意してマスに止まることを考えるよりも、ルーレットで大きな数字を連発してガンガン進んでいけば問題ないしね。とにかく先に進むことを考えていこう。



▲ほとんどの場合1回休みになる。イベントマスは避けるベシ。





まんが／群馬県　いずみー７さん

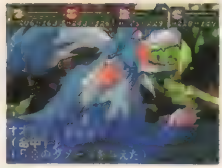
はじめて探偵物語

「ビックリしました……後で考えたのですがすべて反動だったのかもしれません。力を使ったことによる……。私の父がアメリカで凄惨な殺人を犯し続けた異常者だったことは知っているでしょう？　その血が本能と共に騒いだのかもしれません。1度目は北海道で。2度目は福島で……そして……」

（：14Pへ）

戦闘での必勝法…

戦闘で勝つためには、相手によって戦い方を変えるのがポイント。同じような戦い方をしちゃうと、負けてしまうこともあるぞ。対ライバルやモンスター戦では、できるだけ素早く勝負をかけること。戦いが長引くと、敵が攻撃魔法を使ってきたりするので大ピンチに！　しかし対ボス戦は、必ず長期戦になる。これだけはダメージをこまめに回復させせつつ地道に戦っていくことだ。下では具体的な戦法も紹介していくので、ぜひ参考にしてほしい。



◀負けたら一回休み！戦闘に入ってしまったら全力で戦い、絶対に負けないように。

◉対ライバル＆モンスター戦で勝つ！

複数を相手にする戦いでは、まず敵の魔法使いタイプのキャラを集中的に攻撃！　このときのために育成していた味方の戦士２人で一気に片づけてしまおう。こうすることで、敵の全体攻撃魔法や回復魔法などを封じることができるぞ。ダメージを受けた場合は、味方の回復魔法使いにしっかり回復させていくこと。戦士と回復魔法使いをバッチリ育てておけば、それだけ戦いもラクになる。





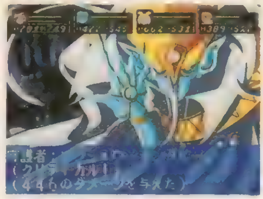
◀▲魔法を使われると超やっかい。そうなる前に魔法使いタイプの敵キャラを一気に倒せ。

◉対ボス戦で勝つ！

ボスは体力、攻撃力が高いため、戦いは必ず長期戦になる。ダメージを受けたらこまめに回復させ、物理攻撃で地道に攻撃していこう。対ボス戦ではウォーター・レストレイションやアース・シールドなどの補助魔法を使うと、戦いがグ〜ンとラクになるぞ。スケジュールでおしゃれを実行し、できるだけ全員に覚えさせておこう。



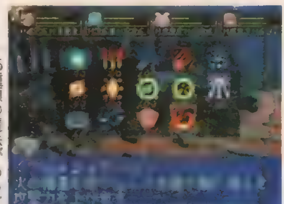
▲ウォーター・レストレイションの魔法を使うのだ。



▶戦士２人が攻撃。受けたダメージは２人の回復魔法使いで治療していこう。

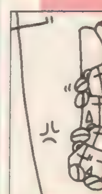
◉オススメ度を参考に、使いやすい魔法をチェック！

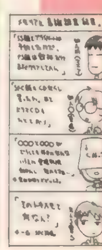
「エターナルメロディ」には３系統、15種類の魔法が用意されているぞ。育成スケジュールで勉強を実行し、知力をアップさせれば物理（攻撃）魔法。お祈りを実行し、信仰をアップさせれば神聖（回復）魔法。そしておしゃれを実行し、魅力をアップさせれば精霊（補助）魔法が、それぞれ覚えられるようになっている。ただ、この中にはあまり使わない魔法もあるし、すごく使い勝手のよい魔法もある。それを見極めるため、下の表には各系統ごとにオススメ度を設定してみたぞ。オススメ度とは、各系統ごとに魔法を５段階に評価したもの。★の数が多いほど、便利な魔法ということになっているのだ。ぜひキミの戦いに役立ててね。



▶15種類の魔法があるけど、メインに使うものは限られてくる。下の表でチェックしてみよう。

	名称	修得能力値 知力	信仰	魅力	消費MP	オススメ度	対象・効果
物理(攻撃)魔法	エナシー・アロー	100			40	★	敵１体をエネルギー矢で攻撃。最初から全員が使える魔法で、使い勝手もよい。ただ知力が低いキャラが使うと効果が小さい。
	ヒート・シャワー	250			80	★★★★★	敵全体に火の粉を降らせて攻撃。比較的覚えやすく、序盤ではすごく役に立つぞ。全員に覚えさせ、４連続で攻撃だ。
	ライトニング・ジャベリン	400			100	★★★★	敵１人に雷を落として攻撃。威力が非常に大きいので、攻撃魔法の使い手には絶対覚えさせよう。それ以外は必要ナシ。
	グリムゾン・ナパーム			650	160	★★★	敵全体を強力な炎で包み込む。威力が大きく、それに全体攻撃が可能なのも魅力。ぜひ攻撃魔法の使い手に覚えさせよう。
	ヴァニシング・レイ	900			200	★★	敵全体を強力な爆風と炎で攻撃。威力は申し分なしだが、覚えるのに時間がかかる。攻撃魔法の使い手にどうぞ。
神聖(回復)魔法	キュアー・ウェイブ		100		40	★★★★★	味方１人を癒しの波動で治療。最初から全員が使える魔法だ。信仰をしっかりと上げておけば、かなり役立ってくれるだろう。
	キュアー・ライト		250		80	★★★★	味方全員を癒しの光で治療。全体回復なのは魅力だが、信仰が低いと効果が小さい。仲間全員が使える必要はない。
	ヒーリング・ウェイブ		400		100	★★	味方１人を癒しの光球で治療。効果が大きく非常に使いやすい。でも、回復魔法の使い手だけが覚えておけばＯＫだ。
	ヒーリング・スフィアー		650		160	★★★	味方全員を強力な癒しの波動で治療。全体を回復し、効果も大。回復魔法の使い手には絶対に覚えさせておこう。
	ホーリー・ブレス		900		200	★	味方全員を聖なる光で完全に治療。全体を完全回復する魔法だが、消費ＭＰが大きいので、もったいなくて使えないかも…。
精霊(補助)魔法	ウォーター・レストレイション			100	50	★★★★★	術者のＨＰを毎ターン回復。最初から全員が使える魔法。スッゴク使えるので、魅力を上げて効果のアップをはかろう。
	ウィンド・ウイング			250	90	★	術者の敏捷を上げて、攻撃の順番を早め、さらに敵の攻撃を避けやすくする。しかし、使い勝手はあまりよくない。
	アース・シールド			400	120	★★★★	術者の防御力を上げる。魔法使いタイプのキャラはＨＰ、防御力が低いので、戦闘時には必ずこの魔法を使っていこう。
	フレイム・アース			600	180	★★	術者の攻撃力を上げる。カレン専用の魔法かも。なぜなら、もともと攻撃力の低い魔法使いタイプが使ってもムダだから。
	エーテル・マキシマム			900	240	★★★	術者にすべての補助魔法の効果が備わる。ぜひカレンに覚えさせたい魔法。戦士タイプのカレンが使えば、まさに無敵なのだ。





まんが／大阪府　雨宮五月さん

はじめて探偵物語

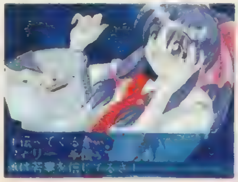
「そんな気がしたから」とか「なんとなく」なんていう理由で犯人を捕まえられないのはしょうがない。が、オレの力は確実に犯人を割り出していても、証拠としてはなんの役にも立たないのだ。とにかく、力を使用して犯人までたどり着いたら、あとは一般的な捜査による裏取りとなる。（：35Pへ）

イベント編

メインキャラ９人の女の子に用意されているイベントの発生条件はもちろん、そのクリア方法やエンディングへの影響といった重要な部分にも迫っていくぞ。狙った女の子のイベントをクリアし、ハッピーエンドまで突っ走れ！

●狙った女の子のイベントは確実にクリア！

女の子１人につき用意されているイベントは、キャラ別イベント×３、キャラ別のスゴロクイベント×２、突発イベント×２、お出かけイベント×３の合計10だ。これらのイベントをクリアすることは、ラブラブ告白なエンディングを見るための条件になっている。そのため、狙った女の子のイベントは確実にクリアしておく必要があるぞ。特にキャラ別イベントは超重要なので失敗は許されない！　ほかの仲間のイベントは、各キャラごとに用意されているエンディングの方に影響するので、できるだけクリアしておくこと。各表をチェックして用意されたイベントを存分に楽しんじゃおう



▲イベントの結果はエンディングの条件にもなっているのだ



◀失敗することを考え、データはこまめにセーブしておくこと。これで安心してプレイできるぞ

データはこまめにセーブだ

キャラ別、スゴロク、突発イベントの見方

キャラ別、キャラ別のスゴロク、突発イベントの発生場所をまとめた表の見方について解説していこう。まず表中の「目的地」は、次の魔宝が眠る場所をあらわしているぞ。「向かう街・村」は、次に向かう街や村のこと。スケジュール入力画面の左上に表示されている地名がこれにあたる。突発イベントは、指定された地名が画面に表示されたときに、決められたスケジュールを主人公とペアで実行すると発生するようになっている。キャラ別、キャラ別のスゴロクイベントは、女の子を仲間にしていれば自動的に発生するようになっているので問題はないだろう。ただし、キャラ別イベントの3つ目だけは、とある条件が必要。詳しい条件に関しては下に紹介してあるので絶対にお見逃しなく！　また、すべてのイベントは1度発生させると2度と発生しない。突発やお出かけイベントは、単に発生するポイントが複数あるだけなので間違えないでね。



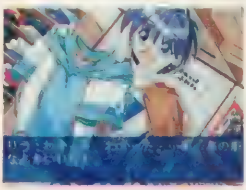


◀▲スケジュール入力画面の左上に「向かう街・村」が表示される。毎回忘れずに確認しよう

向かう街・村はココ

キャラ別イベント　［各キャラ３つ］

キャラ別イベントは、主に会話選択方式で進行。プレイヤーが選んだ会話によって、成功か失敗かが決定する仕組みになっているぞ。キャラによっては会話の途中で戦闘に突入することもあるので、慎重に進めていくようにしよう。



▲狙った女の子のキャラ別イベントは３つ全部クリアすること

このイベントの１つ目と２つ目は、女の子を仲間にしていれば自動的に発生するぞ。でも３つ目だけは、最初の２つをクリアし、さらにイベントの発生場所に行ったときに主人公との相性が75以上でないと発生しないのだ。狙った女の子から告白を受けるためには、キャラ別イベントを３つ全部クリアしておく必要がある！　失敗したときのことを考え、発生場所の直前でデータをセーブし、確実にクリアしていこう

	タイトル	目的地	向かう街・村
楊雲	歴史の影の中で	海賊王の島	フェルソン
	予感	セアレス	ライパン
	輝き、解き放って	イルム・ザーン	コン
メイヤー	神秘の洞窟	ガミルの洞窟	大都ジェクリ
	召し上がれ	海賊王の島	キリーア
	いちばん大切なもの	イルム・ザーン	デイゾン
カレン	頼りにしてよ	ソーブルの湖	アルジェ
	SKY HIGH	セアレス	セアレス
	エンジェルクライシス	イルム・ザーン	フエル

	タイトル	目的地	向かう街・村
アルザ	正しい休暇の過ごし方	ソーブルの湖	シール
	ランナウェイ	双面山	パーツィ
	瞳を閉じて…	イルム・ザーン	ウイシュター
若葉	お気に入り	ガミルの洞窟	キャベリア
	トラブルクッキング	セアレス	リョウコウ
	うわさの看板娘	イルム・ザーン	ソウル
リラ	これが最後の仕事	ソーブルの湖	ダーヴァルザン
	Stray Dog	双面山	ブーイ
	ピックポケット	イルム・ザーン	ニッカ
ウェンディ	カーニバル	ガミルの洞窟	ガミルの洞窟
	運命の糸？	双面山	ソンタイ
	探し物はどこですか	イルム・ザーン	サーザム
キャラット	トゥルー・フレンド	ガミルの洞窟	ムラン
	お花はいかが	海賊王の島	海賊王の島
	本当の気持ち	双面山	プイ
ティナ	木漏れ日の約束	ガミルの洞窟	バリジア
	ノクターン・ブルー	セアレス	ラッディ
	Dark Blood	イルム・ザーン	ジェロモン





まんが／大阪府　KENさん

はじめて探偵物語

ちなみにこれまでオレが感じることができた力は、事件発生から１日たった程度のモノでしかなかった。いるのだ自分の強大な力を隠せるヤツラが。しかも、犯罪者として。当局としては、きっかけはオレの力でも、逮捕するには明確な証拠が必要になる

（①もう少し考える：59Pへ）　（②少し休憩して楽しい世界に旅立つ：５Pへ）

キャラ別のスゴロクイベント ［各キャラ２つ］

キャラ別のスゴロクバトルイベントは各キャラごとに２つずつ用意されていて、必ずスゴロク形式のバトルが展開するようになっている。発生条件はキャラ別イベントと同様、女の子を仲間にしていれば自動的に発生する。こちらは、１つ目をクリアできなくても２つ目が発生するようになっているので、まったく問題はないだろう。一応形態はスゴロクバトルだが、そのクリア目的はキャラによってさまざま。単なるお宝探しだけじゃなく、迷子捜しをしたり遺跡の調査をするなど、すごく多彩になっているのだ。



▲けっこうキツイけど、最低でも狙った女の子のイベントはクリアしておこう。

	タイトル	目的地	向かう街・村
楊雲	悪意に包まれた街	ソーブルの湖	ムー
	生命の価値は…	双面山	クォール
メイヤー	古代探訪	ソーブルの湖	シルベリア
	歴史の息吹を求めて	セアレス	ツェンバルン
カレン	旧友	海賊王の島	カミムマ
	私のパートナー	双面山	イードニア
アルザ	Mistake!	ガミルの洞窟	ンペイ
	ミラーゲート	海賊王の島	ジュンベイ
若葉	でんじゃらす・がーる	ソーブルの湖	タスペル
	信じる心、報われる時	双面山	ミューカド
リラ	義賊の遺産	ガミルの洞窟	トゥバリン
	しあわせの意味	海賊王の島	ゲンショウ
ウェンディ	旅は道連れ	ソーブルの湖	アッシュ
	ホラーハウス	セアレス	イアソン
キャラット	Lost Child	ソーブルの湖	ゲッコウ
	フォレスト・ワルツ	セアレス	フー
ティナ	元気のもとを探せ	海賊王の島	ベン
	心のゆくえ	双面山	ハン

お出かけイベント ［各キャラ３つ］

お出かけイベントは各キャラに３つずつ用意されていて、会話だけで進行していくようになっている。プレイヤーが選択した会話の内容によってイベントが失敗したりということはないので、特に問題はないだろう。イベントを発生させるためには、相性値と場所がポイント！　表中の相性値以上のときに、指定の場所へお出かけすると自動的に発生するようになっているぞ。このイベントが発生すると、普段のお出かけでの「楽しかった？　うん、楽しかったわ！」というような会話ではなく、まさにお出かけ（デート）ならではのラブラブな会話が交わされちゃうのだ。すべて発生させて、女の子との楽しいひとときを存分に楽しんじゃおう。



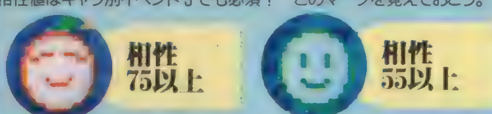
◀相性を75以上まで上げておけば、まったく問題なく発生させることができるだろう



◀まさに恋人同士の会話って感じでラブラブ！　３つとも発生させよう

数字を相性マークに直すと

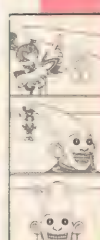
お出かけイベントを発生させるには75以上と55以上の相性値さえ覚えておけばOK。下に相性値をマークに直した場合の写真を紹介したので、これを見て相性を合わせてからお出かけを実行していこう。また75以上の相性値はキャラ別イベント３でも必須！　このマークを覚えておこう。



相性75以上　相性55以上

キャラ	場所	相性値
楊雲	喫茶店	75
	噴水広場	55
	街路	75
メイヤー	本屋	55
	ゲーセン	55
	競技場	55
カレン	喫茶店	75
	公園	55
	美術館	55
アルザ	焼き肉屋	75
	図書館	55
	定食屋	75
若葉	庭園	75
	市場	55
	コンテスト会場	75
リラ	教会	55
	防具屋	55
	動物園	75
ウェンディ	占い小屋	55
	水族館	75
	憩いの広場	55
キャラット	服屋	55
	植物園	75
	古本屋	55
ティナ	喫茶店	75
	闘技場	55
	ペットショップ	55





まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

一般的な雑誌は……ここか。？「たった12歳で妊娠、結婚のブルゴリア女性」「トップアイドル、ガッチ母号泣！あの女が憎い！」……相変わらず女性誌系はスゴイなぁ。お、この本屋ってレンタルビデオも一緒にやってるのかへぇ……いいアイデアだなぁ。本と関連しているビデオが一緒の棚に置いてある （：53Pへ）

突発イベント ［各キャラ2つ］

突発イベントは各キャラに2つ用意されているもので、ある条件を満たしていると突然発生することからこう呼ばれている。このイベントを発生させるためには、特定の場所へ向かうときに決められたスケジュールを主人公が2人ペアで実行すること。たとえ、2人のスケジュールが失敗しても、入力さえしてあればイベントは発生するので心配は無用だ。下の表では、各キャラごとに実行しなければならないスケジュールと、向かう街・村を紹介してあるぞ　向かう街・村に関しては、キャラ別やキャラ別のスゴロクイベントのときと同様にイベントが発生する場所を表している　スケジュール入力画面に、紹介した場所か表示されたときに決められたスケジュールを実行しよう。ただしイベントは、各キャラ2つずつしか発生しない。地名がたくさん書いてあったとしても、それはイベントを発生させることができる場所がたくさんあるだけなので、これも間違えないでね。



▲スケジュール入力画面の左上を見て、決められた地名が表示されたらスケジュールをペアで入力。



▶あとは実行すればＯＫ。相性などの条件はないので発生させるのはラクなのだ。

楊雲

★突発1　実行スケジュール：手作業

向かう街・村

ジール、ソーブルの湖、キリーア、ベン、ゲンショウ、コスイ、リョウコウ、ツェンバルン、ラッディゼルベン、ブーイ、ミューカド、イードニア

★突発2　実行スケジュール：お祈り

トンペイ、キャベリア、ガミルの洞窟ゲッコウ、ダーヴァルザン、双面山、フエル、ヴェリー、ウイシュター、デイゾン、ニッカ、帝都ウォール

メイヤー

★突発1　実行スケジュール：勉強

向かう街・村

トゥバリン、ガミルの洞窟、ゲッコウ、タスベル、イアソン、セアレス、ソンタイ、パーツィ、ジュピュター、ブイ、フエル

★突発2　実行スケジュール：ダッシュ

カーゼルーン、カミムマ、ジュンペイ、マイドウ、コスイ、オール、ゼルベン

カレン

★突発1　実行スケジュール：おしゃれ

向かう街・村

ソーブルの湖、キリーア、マイドウ、ゲンショウ、海賊王の島、コスイ、リョウコウ、ツェンバルン、オール、イアソン、ライバン

★突発2　実行スケジュール：休日

バリジア、大都ジェクリ、トンペイ、ゲッコウ、ダーヴァルザン、シルベリア、フワーソン、タスベル帝都ウォール、ソウル、ジェロモン

アルザ

★突発1　実行スケジュール：ダッシュ

向かう街・村

アルジェ、ムー、ギドレ、シルベリア、キリーア、ベン、カーゼルーン、帝都ウォール、ジェロモン、城塞都市ジン、コン

★突発2　実行スケジュール：手作業

海賊王の島、リョウコウ、ツェンバルン、オール、ライバン、フー、セアレス、ゼルベン、ミューカド、クォール、ブイ

若葉

★突発1　実行スケジュール：休日

向かう街・村

セアレス、パーツィ、ハン、ジュピュター、クォール、ブイ、双面山、フエル、ヴェリー、ウイシュター、デイゾン

★突発2　実行スケジュール：ダッシュ

トゥバリン、ムー、ギドレ、ソーブルの湖、カーゼルーン、カミムマ、フェルソン、ゲンショウ、海賊王の島、オール

リラ

★突発1　実行スケジュール：おしゃれ

向かう街・村

フワーソン、タスベル、アッシュ、カーゼルーン、カミムマ、フェルソン、リョウコウ、ツェンバルン、オール、イアソン、フー

★突発2　実行スケジュール：筋トレ

大都ジェクリ、トンペイ、キャベリア、ガミルの洞窟、アルジェ、ムー、イードニア、ハン、ジュピュター、双面山、ヴェリー

ウェンディ

★突発1　実行スケジュール：手作業

向かう街・村

トゥバリン、大都ジェクリ、ギドレ、ゲッコウ、ハン、ジュピュター、クォール、ブイ、フエル、ヴェリー、ニッカ、ソウル

★突発2　実行スケジュール：勉強

フワーソン、ベン、カーゼルーン、カミムマ、マイドウ、ゲンショウ、海賊王の島、リョウコウ、セアレス、ゼルベン

キャラット

★突発1　実行スケジュール：お祈り

向かう街・村

トンペイ、キャベリア、シルベリア、タスベル、アッシュ、カーゼルーン、カミムマ、ニッカ、ソウル、城塞都市ジン、コン

★突発2　実行スケジュール：筋トレ

マイドウ、オール、ブーイ、ミューカド、ソンタイ、イードニア、ハン、ヴェリー、デイゾン

ティナ

★突発1　実行スケジュール：休日

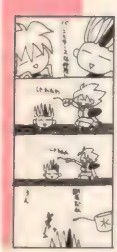
向かう街・村

トンペイ、ガミルの洞窟、ムー、ギドレ、シルベリア、フワーソン、タスベル、アッシュ

★突発2　実行スケジュール：勉強

マイドウ、コスイ、セアレス、ゼルベン、ミューカド、ソンタイ、双面山、フエル、ヴェリー、ニッカ





まんが／秋田県　丸岩小人さん

はじめて探偵物語

捜査中なので一般人は入ることが出来ないジャングル温泉は、なかなか気持ちがよかった。肩こり神経痛に効く硫黄泉は臭いもあまりキツクなく、疲れが取れていく。「あなたが名探偵さん？」誰もいないハズの温泉に女の声が響いた。「ああ、そうだけど……」振り向いた湯煙の向こうに、人影が揺らめいた。 （：74Pへ）

[illegible]データ集

お金を稼ぐには絶対に欠かせないアルバイト。それにラブラブなひとときが楽しめるお出かけ。この2つのスポットを徹底解析！　女の子との相性が最良の場所とよい場所を完全大公開だ。これで大成功間違いナシ。

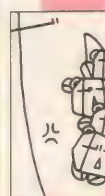
◉相性のよいアルバイト、お出かけスポットデータ

相性のよい、または悪いアルバイト＆お出かけスポットは、各キャラによってキッチリと決まっている。たとえばアルバイトの場合、収入はちょっと少な目でも相性のよい場所で実行する。その結果は大成功となり、最初の見込みよりも多くの収入が得られるぞ。お出かけに関しても同じ。お金をかければイイってもんじゃない！　お金がほとんど必要ない場所でも相性がよければ大成功となる。相性のよい場所で実行だ



◀相性のよい場所へお出かけすれば、主人公との相性もグ〜ンとアップ！

	相性のよいアルバイト		相性のよいお出かけスポット	
	[illegible]	よい	最良	よい
楊雲	薬局、占い小屋、服屋、骨董品屋、質屋、古本屋、植物園	アトリエ、宿屋、探偵、でっかい病院、図書館、博物館、本屋、教会	メロディランド、占い小屋、美術館、喫茶店、庭園、街路、教会、憩いの広場	アトリエ、劇場、靴屋、雑貨市、花屋、骨董品屋、古本屋、公園、噴水広場
メイヤー	アトリエ、薬局、探偵、骨董品屋、質屋、図書館、博物館、本屋、古本屋、学校	闘技場、水族館、美術館、カウンセラー、道具屋	靴屋、博物館、雑貨市、骨董品屋、本屋、道具屋、古本屋、図書館	サーカス、劇場、動物園、美術館、喫茶店
カレン	賭博場、メロディランド、事務所、服屋、闘技場、宿屋、遊園地、鍛冶屋、家政婦業、市場、義勇団、防具屋、武器屋、カウンセラー	アトリエ、呼び込み、コンテスト、競技場、大工、劇場、ハイパーゲーセン、でっかい病院、美術館、パン屋、町医者、各種屋台業、スーパーゲーセン、靴屋、道具屋、街路、花屋、庭園、植物園、雑貨市、憩いの広場	メロディランド、ハイパーゲーセン、遊園地、アクセサリ店、喫茶店、市場、競技場、闘技場、憩いの広場	服屋、占い小屋、焼き肉屋、サーカス、武器屋、防具屋、スーパーゲーセン、ゲーセン、コンテスト、雑貨市、定食屋、花屋、街路、公園、噴水広場
アルザ	メロディランド、呼び込み、サーカス、競技場、鍛冶屋、義勇団、各種屋台業、防具屋、武器屋、街路	事務所、コンテスト、大工、水族館、ハイパーゲーセン、市場、スーパーゲーセン、花屋、動物園、ゲーセン、憩いの広場	メロディランド、焼き肉屋、ハイパーゲーセン、遊園地、サーカス、水族館、スーパーゲーセン、ゲーセン、動物園、定食屋、喫茶店、市場、競技場、闘技場	占い小屋、武器屋、防具屋、ペットショップ、コンテスト、骨董品屋
若葉	コンテスト、競技場、ハン屋、喫茶店、花屋、公園	呼び込み、服屋、宿屋、遊園地、家政婦業、市場、美術館、図書館、カウンセラー、道具屋、街路、役所、庭園、本屋、アクセサリ店、噴水広場、植物園、教会、雑貨市	メロディランド、遊園地、サーカス、コンテスト、喫茶店、花屋、庭園、公園、憩いの広場	アトリエ、服屋、アクセサリ店、劇場、スーパーゲーセン、ゲーセン、ペットショップ、動物園、雑貨市、定食屋、街路、教会、図書館、噴水広場
リラ	賭博場、高利貸し、事務所、探偵、遊園地、ハイパーゲーセン、骨董品屋、市場、義勇団、ギルド、動物園、ペットショップ	メロディランド、呼び込み、コンテスト、占い小屋、サーカス、服屋、競技場、闘技場、大工、劇場、鍛冶屋、水族館、でっかい病院、パン屋、各種屋台業、スーパーゲーセン、防具屋、靴屋、質屋、武器屋、道具屋、博物館、花屋、古本屋、アクセサリ店、舞台小屋、憩いの広場	メロディランド、服屋、サーカス、武器屋、スーパーゲーセン、ゲーセン、ペットショップ、動物園、古本屋	アトリエ、焼き肉屋、ハイパーゲーセン、遊園地、防具屋、水族館、靴屋、コンテスト、喫茶店、道具屋、競技場、闘技場、公園、憩いの広場、噴水広場
ウェンディ	メロディランド、宿屋、水族館、家政婦業、でっかい病院、パン屋、町医者、図書館、喫茶店、役所、舞台小屋	アトリエ、コンテスト、服屋、闘技場、遊園地、骨董品屋、市場、美術館、道具屋、花屋、本屋、古本屋、公園、噴水広場、ペットショップ、教会	メロディランド、アトリエ、服屋、遊園地、アクセサリ店、水族館、劇場、コンテスト、公園、憩いの広場	サーカス、靴屋、動物園、美術館、博物館、雑貨市、喫茶店、花屋、市場、庭園、植物園、図書館、噴水広場
キャラット	メロディランド、呼び込み、コンテスト、サーカス、競技場、遊園地、劇場、ハイパーゲーセン、市場、街路、花屋、庭園、動物園、公園、植物園、ペットショップ	水族館、各種屋台業、スーパーゲーセン、靴屋、カウンセラー、アクセサリ店、噴水広場	メロディランド、ハイパーゲーセン、遊園地、サーカス、ペットショップ、動物園、喫茶店、市場、植物園	服屋、アクセサリ店、水族館、スーパーゲーセン、ゲーセン、花屋、憩いの広場、舞台小屋
ティナ	アトリエ、服屋、闘技場、家政婦業、美術館、図書館、カウンセラー、街路	メロディランド、コンテスト、宿屋、遊園地、劇場、市場、でっかい病院、パン屋、町医者、靴屋、喫茶店、博物館、役所、花屋、庭園、本屋、アクセサリ店、噴水広場、植物園、雑貨市、舞台小屋	メロディランド、ハイパーゲーセン、遊園地、アクセサリ店、ペットショップ、美術館、喫茶店、街路、公園、憩いの広場	アトリエ、服屋、占い小屋、サーカス、劇場、スーパーゲーセン、靴屋、動物園、博物館、雑貨市、花屋、庭園、植物園、教会、図書館、噴水広場、舞台小屋





まんが／愛媛県　tkeさん

はじめて探偵物語

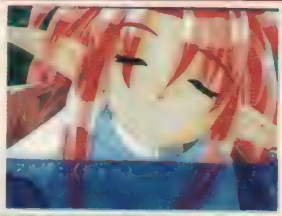
しかし……もしも出会っていたのが逆の立場の人間だったら……わからない。通常の犯罪と違って力のみを使用した場合、逮捕は絶対に不可能である。力を使った犯罪に対し逮捕までこぎつけられるのは、その周辺に通常捜査で固められる証拠が残っている場合に限られる。そんな夢の様な力なのだ。

（：83Pへ）

最後のお楽しみエンディング編

お待たせしました〜！ 待望のエンディング情報のコーナーだ。3パターンのエンディングに関する条件を細かく解説していくのでバッチリ参考にしてね。

キャル育成ゲームで最大級の楽しみところといえば、やはりラストを飾るエンディングだろう。この「エターナルメロディ」にも、まさに赤面モノ、恥ずかしくってとろけちゃう〜っ！ というようなウハウハのエンディングが盛りだくさんなのだ。パターンも豊富で、メインキャラ9人の女の子のラストはいくつも用意されている。これは、特定の条件をクリアすることによって変化するようになっていて、何度も楽しめるようになっているのだ。ここでは3つのエンディングに関して、細かく設定された条件を徹底解説！ ぜひ参考にして、必ずラブラブハッピーなエンディングをしっかりゲットしてほしい。エンディングはすぐそこにまで来ているぞ！ もし時間があれば、3つとも見てみるのもいいかもね。

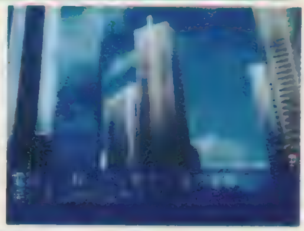


◀狙った女の子のイベントは3つともクリアだ

パターン1 最高ランクのエンディング

狙った女の子から告白を受け、さらに主人公が現代へ帰る

「エターナルメロディ」で、いちばんハッピーなエンディングがコレ。「狙った女の子から愛の告白を受け、さらに主人公が現代に帰れるようになる」というものだ。さっそく告白を受ける条件について紹介していくぞ。狙った女の子から告白を受けるには、下のAパートが重要。①〜③まで、3つの条件をクリアしなければならないぞ。次に現代へ帰れるための条件に関しては、下のBパートが重要になってくる。こちらの条件は獲得ポイント制のみで、ゲームを進める過程での積み重ねがポイントになるのだ。詳しいことは下で紹介していくので、隅々までチェックしてね。すべての条件をクリアしてお好みの女の子と最高のひとときを過ごしちゃおう



A●告白を受けるための条件

さっそく下に紹介した1〜3の条件のクリア方法を解説していこう。まず1は、必ず3つ全部クリア。1と2は自動的に発生するが、3は1、2をクリアし、なおかつ相性が75以上でないと発生しないので注意。2は、イベントを確実にクリアしていれば問題ないだろう。もし下回ってたら、お出かけを実行して調節だ。3は、5つ事柄のうち1〜3は絶対にクリア。4はそんなに気にしなくてOK。5はP.17で紹介したローテーション方式を活用していれば問題ナシだ。

①キャラ別イベントを3つ全部クリアする

狙った女の子のキャラ別イベントは必ず3つ全部クリアすること。特に3つ目は告白を決定づけるものなので、絶対に逃すな。逆に、告白を受けたくない女の子の3つ目のイベントが発生した場合はワザと失敗しよう。

②ゲーム終了時、主人公との相性を75以上にする

下に紹介した75以上の相性マークを参考に、バッチリ微調整。下回っていたらお出かけをして上げておくこと。相性値は戦闘で変化することはないので、対象となるのはラストバトル、イルム・ザーンでの戦いに入る直前の数値だ。

③総合ポイントを一定数以上獲得する

ポイントとは、ごく単純に点数のこと。右に紹介した5つの事柄をクリアしたときに発生し、どんどん加算されていく。獲得したポイントが一定数を上回っていれば3の条件をクリアだ

ポイントが発生する事柄

1●キャラ別のスゴロクイベント
2●突発イベント
3●お出かけイベント
4●お出かけの実行回数
5●スケジュールを主人公とペアで実行した回数



相性は75以上

▲最終戦、イルム・ザーンでの戦いに突入する前に、相性をバッチリ75以上に上げておこう。



▲3の条件を満たすため、狙った女の子のスゴロクイベントもキッチリとクリアしておこう

B●現代へ帰るための条件

主人公が現代へ帰れる、帰れないの判定基準になっているのは、下に紹介した5つの事柄のすべて！ つまり総合的によい結果を出していないと、現代へ帰るのは難しいのだ。クリア方法としては、1の「魔宝」は絶対に5つ全部ゲットすること。2の「スゴロク」は、狙った女の子のイベントをメインにできる限り全部クリアしておく。3の「アルバイト」は、P.23で紹介した最良かよい場所で実行し、数多く成功させる。4、5に関しては、やはりP.17で紹介したローテーション方式で実行していれば問題ないハズ。4、5は仲間全員が対象になっているので、全員の能力値と相性をできる限り上げておこう。こうして実行していけば条件をクリアできるハズ。ファイト！



▲これが理想のカタチ！ 全体の相性を上げておこう。

ポイントが発生する事柄

1●魔宝を入手する
2●キャラ別のスゴロクイベント
3●アルバイトの実行回数
4●全キャラの最終的な能力値
5●全キャラの最終的な相性



◀魔宝は5つ全部集めること。失敗した場合のことを考えて、データはこまめにセーブしておこう。

すべての条件を満たしていれば

Aの告白を受けるための条件、そしてBの主人公が現代へ帰るための条件。この2つを満たしていれば、もはや最高のハッピーエンドはキミのモノ。手堅くこのエンディングが見たいなら、P.17で紹介したローテーション方式に従って育成スケジュールを実行。そしてキャラ別イベントを3つ全部クリア。そして魔宝を全部集めていれば見ることができるだろう。相性はイベントをクリアしていれば、おのずとアップするので問題ナシ。最後まで気を抜かずにがんばっていこう。





まんが／東京都 くらげ一匹さん

はじめて探偵物語

着いたのは、Y県信濃郡戸端温泉。ここで最も大きな温泉宿「美鈴や」である。事件は3日前、宿泊客のOL、山県みのりさん（B84）か「美鈴や」自慢のジャングル霧天風呂、ヤガシラの湯で温泉手ぬぐいで絞殺された。その翌日、今度はこれまた宿泊客の看護婦、近藤泰子さん（B92）が同じく絞殺死体で発見されたのだ。（：29Pへ）

パターン2　2番目にハッピーなエンディング

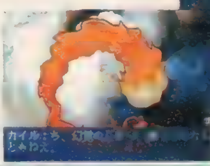
狙った女の子から告白は受けられるが 現代へ帰ることができず、異世界で女の子と暮らす



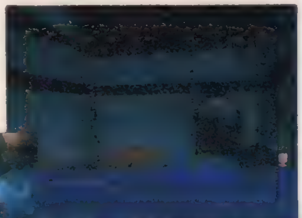
2番目にウハウハなラストだと思われるのが「狙った女の子からの告白は受けるが、主人公は現代へ帰れない！」というエンディングだろう。現代へ帰れない主人公は異世界に残り、告白を受けた女の子と一緒に暮らしていくことになる。人によっては、左ページに紹介したエンディングよりもこちらのほうがよいという意見も……。このエンディングを見るための条件は、左ページに紹介した事柄を成功、あるいは失敗したかによって決まるようになっているので、特に新しい条件はない。ただ、失敗のしかたがポイントになってくるので、その方法についてバッチリ解説していこう

◉パターン1で紹介した2つの条件のうち、Aの告白条件だけをクリアする

このエンディングを見るためには、告白条件だけをクリアすること。つまり左ページで紹介したAパートの条件だけをクリアすればOKなのだ。ただし、Bパートの条件をまったくクリアしないのはダメ。なぜならBパートに設定されたすべての条件を失敗しちゃうと、ほかに悪影響が出てしまうからだ。悪影響を出さずにBパートを失敗するには、魔宝を1つも入手しないこと！　これが一番ベストな方法だ。魔宝を入手しないと獲得できるポイント数が大幅にダウンし、主人公が現代へ帰ることができなくなる。そのほかの条件には絶対に手を加えないように注意しよう。こうすれば、肝心の告白条件だけ満たしているワケだから、このエンディングになるのだ。もうゾッコン！　という女の子がいるなら、逃さず2種類のエンディングをチェック！



▶失敗して魔宝をワザと入手しないように！　これでバッチリだ



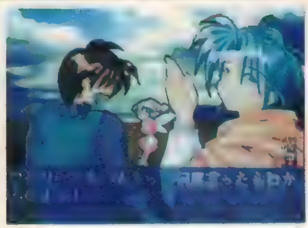
▲ここでの条件をクリアしていると、真夜中に女の子が主人公の部屋の戸を叩く！　そして…

この条件を満たせば

まず左ページのAパート、告白を受けるための条件を絶対にクリアする。これを忘れるのはまったくの問題外だ。そしてBパートの条件となる事柄の中では、魔宝に関連する1番目だけを失敗する。魔宝をすべて入手しないようにすればOKだ。ほかの事柄にはまったく手を加えないようにすること。相性、各キャラの能力といった事柄に手を加えちゃうと育成部分に悪影響が発生。育成が思い通りに進まなくなってしまうのだ。魔宝を全部集めるよりも、集めないほうが断然ラクなので、こちらのエンディングはわりと簡単に見ることができるだろう。

パターン3　超悲しいバッドなエンディング

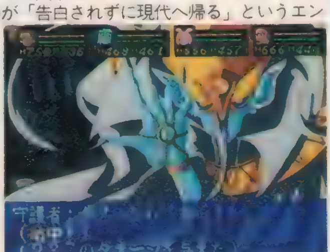
狙った女の子からは告白されず、 現代へ帰ることができないまま、異世界で放浪の旅を続ける



あえて紹介する必要もないかもしれないが、いちおうエンディングの1つということで！　この「告白を受けられず、現代にも帰れず…」というエンディングは、異世界に残された主人公がロクサーヌとフィリーと一緒に再び冒険の旅に出るというもの。と〜っても寂しくて悲しい、いわゆるバッドエンドってやつだ。初めてプレイしたときは、このエンディングになった人も多いんじゃないかな。なぜこのエンディングになるかというと、それは左ページで紹介したA、Bパートの条件を2つとも満たしていないから。下ではもっと詳しく失敗したワケに迫っているので、これを参考にしてミスを繰り返さないように。

◉パターン1で紹介した条件を2つともクリアしてないと…

まずAパートの告白条件について。いちばん失敗しがちなのは、やはりキャラ別イベントかな。狙った女の子のイベントは3つ全部クリアしなくてはいけないし、さらに3つ目のイベントは条件つきだったりするので、気を抜くと失敗するのだ。Bパートの現代へ帰るための条件では、おそらく魔宝で引っかかっているハズ。5つ全部集めるのに失敗すると、かなりキツイぞ（キャラ別のスゴロクイベントを成功させてポイントを稼ぐという手もあるが…）。このエンディングになってしまった人は、どこで失敗したかを考えてもう一度チャレンジだ。あと、覚えておいてほしいのが「告白されずに現代へ帰る」というエンディングは存在しないということ。よいエンディングを見るためには、最低でも告白の条件を満たしておかなければならないのだ。また、最終戦のイルム・ザーンでの戦いに負けると超バッドエンドになってしまうので要注意！



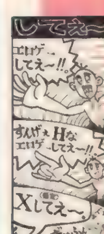
ラストバトルは必ず勝つ

▶最終戦、イルム・ザーンでの戦いは絶対に負けないように！　負けると最悪の超バッドエンドになってしまうぞ

この条件を満たせば

左に紹介したA、Bパートの2つの条件を満たせないと、このバッドエンディングになるぞ。誰にも告白されず、現代へも帰れず…というのは、やはりスッゴク寂しい。いままでプレイしてきたのは、何だったんだ〜！　ってな気分になるので見ないようにしよう。ただファンなら、すべてのエンディングをチェックしておくべきだろう。ちなみにコレよりもっと最悪な超バッドエンドもあるぞ。それを見る方法は最終戦、イルム・ザーンでの戦いで負けるだけ。カイル、レミットの2パターンが用意されているので、気になる人はワザと負けてみてもいいかも？





まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

？　なんだ？　この看板？　もっと深い趣味の世界？　見てみるか……プチュー……お？　と、どこだ？　ここは？　……気がつくと……オレは見知らぬ世界に立っていた　極彩色の植物、変な形の生き物……　「マジかよ？　どこだここ？」オレの知っている知識が一切通用しない。そもそも人の形をしているモノがオレしか無い。　（：17Pへ）

ヒロインドリーム

●発売日／'96年10月10日●価格／¥6,800
●メーカー／マップジャパン
●ジャンル／ヒロイン育成SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

人気の育成SLGを徹底解析！ これでヒロインの座はもらったも同然

高校３年間で、一流の芸能人を育て上げる〝ヒロインプロジェクト〟。プレイヤーは、ヒロイン候補生の一人である舞木静を育て、ヒロインを目指すことになる。このゲームのポイントは、ライバルのディレクターやほかの候補生の女の子との人間関係をうまく保っていくことにある。そのためには、ただ育成パートで静を育てていくだけでなく、人との交流がメインとなる、ＡＶＧパートでの振る舞い方が重要になってくるのだ。育成ＳＬＧでありながらＡＶＧ要素の強いこのゲームに、とまどっている人も少なくないだろう。そんな人のために、ヒロインを目指す徹底攻略をお届けするぞ！



▶この娘が静。３年間で彼女を一流の芸能人として育て上げるのだ。

基本的なゲームの流れ

ゲームは基本的に育成ＳＬＧパートとMAP移動によるAVGパートを繰り返すことで進んでいく。ゲーム進行には、双方が大きく影響し合ってくるのだ。

◉育成ＳＬＧパート

ゲームのジャンルが育成ＳＬＧということもあって、やはり基本となるのは静の育成。最終的に、エンディングを決定する要素の大部分も、静のパラメータだ。ただ、このゲームのおもしろいところは、プレイヤーが直接静の指導にあたることができないという点にある。スペシャリストという、いわゆる教官役を選び、どんな方針で静を育成してほしいのかを選択することで、育成ＳＬＧパートが進行していくのだ。これがどういうことかというと、慣れないうちは微妙なパラメータの調整がしにくいということになる。……ではどうすればいいか？　答えは、残念ながらただひたすらプレイし、慣れるしかないのだ。早いうちにこのゲーム特有の育成方法を把握し、状況に合わせて的確に静を育てていく。これがなにより重要。プレイヤーの、ディレクターとしての手腕が問われることになるぞ。



▲育成時のちびキャラ静が、なかなかカワイイのだ。これは必見。



◉マップ移動のＡＶＧパート

このゲームでは、育成ＳＬＧパートをこなしていくだけではイベントは起こりにくい。静をヒロインにするために、軽視できないポイントとして挙げられるのが、プレイヤー（すなわちディレクターまたは占い師）との親密度＝関係値。イベント発生のための大きなウェイトを占めるこの隠しパラメータは、主にＭＡＰ移動シーンで誰かに会ったりすることでいろいろと変化するのだ。また、イベントそのものも、ほとんどがこのＭＡＰ移動シーンに用意されている。逆にいえば、ただ育成ＳＬＧパートを進めているだけではイベントは起こりにくいということ。面倒だからといって飛ばしてしまわないで、積極的にＭＡＰを移動するようにしよう。



▶ＭＡＰ上で静と会話することで、隠しパラメータの関係値などが変動する。



◉ゲーム進行中の基本的な時間の単位

ゲームの基本的な時間の単位は１週間。これを１ターンと考えるといい。これが４つまとまって、１カ月を構成している。ゲームの期間は３年間。ターンで考えると、４週間×12カ月×３年で144ターンが用意されているわけだ。これは一見長そうに見えるが、中には行動に数週間かかるものもあったりするので、プレイしているとそうでもないことに気づかされることだろう。というより、これはむしろ短いくらいだ。各週でできる行動をチェックして、ムダのない育成スケジュールを考えてほしい。なお、毎月の始めには前月までの育成状況をチェックする会議が開かれる。ここでは唯一、静以外の候補生のパラメータをチェックできるので、その後の育成の指針としよう。

各週に実行できるコマンド

第１週	オーディション マップ移動 プレゼント スペシャリスト
第２週	マップ移動 プレゼント スペシャリスト
第３週	マップ移動 プレゼント スペシャリスト募集 スペシャリスト
第４週	マップ移動 プレゼント スペシャリスト

まんが／神奈川県　田奈竜さん

はじめて探偵物語

「３つ、石の上にもＤＰＳ。庭の石の上にずっと置いておくと、いくらＤＰＳと言えどもヘニョヘニョになって読めなくなっちゃうぞってこと。しかし……コレくらい知らないと、ゲーマーとして笑われちゃうから気をつけた方がいいよ、オジさん」「クゥゥ……そこまで言うなら！　くそガキ！　勝負だ！」

（：58Pへ）

キャラメイクの心得

ゲーム開始時のディレクターメイクによって、(なぜか)静の初期パラメータが決定する。静をどんな風に育てたいのかよく考えて、決定しよう。

1◉ディレクターの名前の文字を数字に置き換える

ゲームを始めて最初にすることになるのが、ディレクターの名前の決定だ。ここでは、静の初期パラメータに対するボーナス値が決定されることになるぞ。まずは右の表を見てほしい。キャラメイク時の50音表に数字をあてはめる。2行ごとに0～9の数字をあてはめていき、それぞれの文字を数字に置き換えたら、今度はそれを合計する。なお、この数字はあくまで静の適性を決めるためのものなので、数字の大小による優劣は基本的にはないと考えていいぞ。

あ	い	う	え	お
‖	‖	‖	‖	‖
0	1	2	3	4
か	き	く	け	こ
‖	‖	‖	‖	‖
5	6	7	8	9



▲か行以降はさ(0)し(1)……た(5)ち(6)……となるわけ

※か行以降は、さ=0、し=1、す=2、せ=3、そ=4、た=5、ち=6、つ=7、て=8、と=9、な=0、に=1、ぬ=2、ね=3、の=4、は=5、ひ=6、ふ=7、へ=8、ほ=9、ま=0、み=1、む=2、め=3、も=4、や=5、ゆ=7、よ=9、ら=0、り=1、る=2、れ=3、ろ=4、わ=5、を=9、ん=9。濁点の文字は、濁点のない文字と同じ数が入ります

2◉置き換えた数字を合計し、表に照らし合わせてみる

ディレクターの名前は最大6文字で、あてはめる数字は1文字あたり0～9。ということは、いうまでもなく合計した数値は0～54のうちのいずれかになるハズ。今度は、その合計した数値を右の表にあてはめてみよう。この時注意したいのが、表を見る際必要になるのは、数値の合計だけじゃなくて、奇数か偶数かを見る必要もあるということ。たとえば「でんげき」という名前をつけた場合、8(で)+9(ん)+8(げ)+6(き)で合計が31となる。これは奇数だから、上から4番目に照らし合わせてみる、という具合になるわけだ。こうして見てみると、音感と発声にボーナス値が高いことがわかる。どうやらこの名前のディレクターからは、歌手に向いた静が生まれそうだね。



▶名前によるボーナスは、思ったより多くはない。しかし……。

合計値	演技	音感	発声	自信	運動力	感受性	魅力
0～19までの偶数	－2	－4	＋2	－5	＋2	＋3	－2
0～19までの奇数	＋2	－3	＋3	＋8	－1	＋4	－4
20～39までの偶数	－3	－2	－3	0	＋4	＋5	＋1
20～39までの奇数	＋1	＋5	＋4	0	－2	－2	－3
40～54までの偶数	－4	＋1	－2	＋7	＋1	－4	＋2
40～54までの奇数	＋5	＋2	－4	－6	＋3	－3	＋5

3◉ディレクターの誕生星座を表に照らし合わせてみる

名前の次に決定するのが、ディレクターの誕生星座。あまり関係ないけど、これは今流行の13星座対応ではなくて、従来の12星座に対応しているぞ。ちらっと右の表を見てもらうとわかると思うが、この星座の決定によって、静のパラメータの大部分が決定することになるわけだ。初期設定では、もっともウェイトを占めている部分だということがわかるだろう。面倒な計算をする必要もないし、調整するのもラクラクだ。右の表をよく見て、どんな静に育てたいのかよく考えて、それに適した星座を選ぼう。ここで出た数字に上で決定したボーナス値を加減すれば、静の初期パラメータが決まるぞ。例えば、さっきのディレクター「でんげき」が射手座生まれだったとすると、その場合、基本パラメータの演技に＋1、音感に＋5、発生に＋4、運動力から－2、感受性から－2、魅力から－3する。結局、演技71、音感25、発声74、自信30、運動力78、感受性28、魅力87という初期パラメータの静が生まれるわけだ。当初の予測に反して、どちらかというと舞台役者向きな静になったね。



▲名前によるボーナスと星座で、静の初期パラメータが決まるのだ。

	演技	音感	発声	自信	運動力	感受性	魅力	血液型との相性
牡羊座	90	70	50	70	20	35	20	(1)
牡牛座	100	10	10	70	70	5	90	(1)
双子座	30	30	30	70	70	60	60	(1)
蟹 座	65	65	65	50	70	20	20	(1)
獅子座	15	20	90	90	50	20	70	(2)
乙女座	20	50	10	10	5	100	160	(2)
天秤座	40	40	40	50	50	80	50	(2)
蠍 座	50	70	40	60	80	60	50	(2)
射手座	70	20	70	30	80	30	90	(3)
山羊座	5	120	90	20	70	30	20	(3)
水瓶座	20	40	50	45	10	90	100	(3)
魚 座	30	80	30	90	30	90	5	(3)

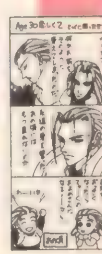
共通パラメータ:●ストレス0●評価0●気分「うきうき」●ディレクターへの感情「なんだかやな奴」



4◉血液型との相性でオプション効果が決定!

上の表の最後の項目、血液型との相性。これは、静の初期パラメータのオプション効果を表すものだ。最後に決定するディレクターの血液型、これと表内の数値を見て、右の血液型別相性表に照らし合わせることで、どんなオプション効果がつくかがわかる。たとえば例の「でんげき」くん、彼がA型なら静は最初から気分が「パラダイス」になっているわけだ。

A型	B型	O型	AB型
相性(1)のとき	相性(1)のとき	相性(1)のとき	相性(1)のとき
評価+10	気分が「パラダイス」	「由紀との関係」+30	ディレクターへの感情が「きらいなの」
相性(2)のとき	相性(2)のとき	相性(2)のとき	相性(2)のとき
ディレクターへの感情が「どうでもいい」	「姫子との関係」+30	「音夢との関係」+30	ディレクターへの感情が「どうでもいい」
相性(3)のとき	相性(3)のとき	相性(3)のとき	相性(3)のとき
気分が「パラダイス」	評価+10	評価+10	「麗との関係」+30



まんが/静岡県 桜えびさん

はじめて探偵物語

オレがまだ警視庁に勤めていたころは……今よりもさらに状況が悪かった。警視庁特務科第3分室。それが、力に対する唯一の法的組織である。そもそも、力には現行の法律では対応できないことが多すぎる。なのに、我々警察側の人間の力まで、法的には「認められていない」のである。

(:19Pへ)

育成SLGパートのポイント

ヒロインドリーム は育成SLG。というわけで、なにはともあれ静を育成。ここでは、育成SLGパートのポイントをお教えするぞ。

●静のどこを伸ばすのか、それを左右するのがスペシャリストだ！

前にも述べたとおり、プレイヤーは直接静を指導することができない。静を育てるためには、雇っている5人のスペシャリストの内から1人を選択し、その人物にすべてを任せなくてはならない。スペシャリストにはレベルが設定されていて、レベルの高い人ほど育成効果は高い。また、1つしか属性を持っていないスペシャリストは上げるパラメータの幅は狭いが効果は高く、いくつか属性を持っているスペシャリストは幅広くパラメータを上げるが、効果が若干薄いという傾向がある。ただ属性が多ければ多いほど、後述する方針との兼ね合いで育成時に選択の幅が広がる。基本的にはいくつか属性を持っているスペシャリストを集めておきたい。また、静のパラメータが上がってくるとレベルの低いスペシャリストでは育成効果が格段に下がっていくため、そうなった場合はできるだけレベルの高いスペシャリストを使ってやるようにしたい。



◀静を育てる際の育成効果、そのほとんどの部分を決定するスペシャリスト。有能な人物を集めたいものだ

POINT 使えないヤツは即解雇！

毎月第3週には、MAP移動をしなかった場合にのみ、スペシャリストを募集することができる。スペシャリストを募集すると、ランダムで8人のスペシャリストが登場し、すでに雇っている5人の内から何人でもチェンジさせせることが可能なのだ。



レベルが低く属性も少ないスペシャリストは即刻解雇して、少しでも有能なスペシャリストに替えておこう。ゲーム序盤からある程度そろっているとラッキーなんだけどね。

◀なるべくレベルの高いスペシャリストを幅広いジャンルで集めたい

POINT パラメータ干渉にも注意が必要だ

スペシャリストに関する問題で、忘れてはならないのがパラメータの干渉だ。これはレベルの高いスペシャリストを使ったときに現れる現象で、育成効果こそ高いものの、それ以外の一部のパラメータが若干下がってしまうというものだ。これを忘れていると、1つだけやたらとパラメータが下がっていた、なんてことが起こってしまう。これで下がってしまったパラメータは、ほかのスペシャリストを派遣して補充しておくことが必要だ。



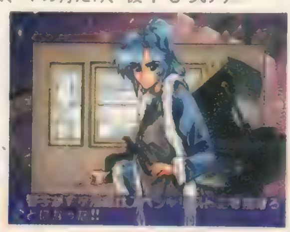
▲と、このように下がるパラメータが出てきてしまうわけだ

POINT ライバルのディレクターがスペシャリストになってくれることも！

ヒロイン候補生は、静を含めて合計5人。ということは、ディレクターもプレイヤー以外に4人いるということになる。彼らは確かに同じ目的を目指して競うライバルだが、決して敵というわけではない。その証拠に、プレイヤーを助けてくれることが少なくないのだ。その現れの最たるものとして、彼らライバルディレクターのスペシャリスト参加がある。これはイベントの一環として、1カ月だけ、彼らが静のスペシャリストとなってくれるというものだ。彼らは各界で名を馳せている実力者たち。3つの属性を持ち、それぞれがレベル4というすさまじい能力を持っているぞ。ここはありがたく彼らの助けを受けるとしよう。

なお、これは勝手にスペシャリストになってくれるというものではなく、権利を得たらスペシャリスト募集で雇う必要がある。これを忘れていると宝の持ち腐れ。くれぐれも注意しよう。また、雇えるのは1カ月限定なので、夏休みや冬休みなどに雇うのも極力避けること。せっかくのチャンスなんだから、1カ月間、毎週休みなく存分に働いてもらおう。





▶大ラッキーなイベント。ここはありがたく、静をしごいてもらおう

元晃演信

レベル：演技4/感受性4/魅力4

条　件

"真夏の夜の夢"がオーディションコマンドにストックされ、その時点で「由紀との関係」が50以上だったら、月一会議のすぐあとに、演信が勝負を挑んでくる。オーディションに受かれば、次の月一会議の後、演信にいうことをきかせることができるようになる。ここで、スペシャリストに選択すれば、1カ月間だけ、演信が静のスペシャリストとして参加してくれる。

鈴原響子

レベル：演技4/発声4/運動4

条　件

静の「音感」が600以上、「発声」が600以上あるとき。MAP移動で音楽室に行き、響子と会話をすることで、彼女が1カ月だけスペシャリストに参加してくれる。ただし、このイベントは期間が限定されていて、10月～3月までの間でないと発生しない。

名越画帝

レベル：音感4/発声4/魅力4

条　件

「音夢との関係」が110以上で、静の「評価」が200以上あるとき、月一会議のすぐあとに、画帝が自主制作映画の手伝いを頼んでくる。これに協力すると、画帝が1カ月間、静のスペシャリストとして参加してくれるようになる。

秋庭 楓

レベル：自信4/運動4/魅力4

条　件

「麗との関係」が70以上で、麗の「自信」が400以下の場合、MAP移動でお弁当広場に行くと、麗に会える。その次の月一会議のすぐあとに楓が現れ、1カ月だけ静のスペシャリストとして参加してくれる。



まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

「これから何をすればいい？　ボクは！　この力を何に向ければいい？　復讐は大事な儀式だったのに……」力がヤツの感情に合わせて明滅する。その際に合わせて自分の力を整えていく。感情で成り立っているこの力は、自分が落ち着けば落ち着くほど、整合性を増し、強く硬くなる。「で？　どうしたいんだ？　キミは！」　（：16Pへ）

◉方針の選択も結構重要だぞ！

スペシャリストの選択と並んで、静の育成効果を決定する要素の１つ、方針。これは読んで字のごとく、静の育成方針を決定することだ。方針は６種類用意されていて、それぞれ育成時に及ぼす効果が違う。ここでポイントとなるのがスパルタと自習で、前者はパラメータの上がる率は高いがストレスがガンガンたまっていき、後者はパラメータは上がらないがストレスを解消するという効果がある。オーディションの直前にはスパルタ、ストレスがたまってきてマズそうだな、と思ったら自習というように、こまめに方針を変えてやることも重要なのだ。なお、自習のときに限り、レベルの低いスペシャリストの方が効果は高いぞ。覚えておこう。



▲オーディション前などにはスパルタで一気に上げるのもいい

能力主義
長所を伸ばすならこれ。静のパラメータの高い部分をさらに上げるようにスケジュールを組む。

個性尊重
その時、静が興味を持っていることをやらせる。育成内容にはばらつきがあるぞ。

バランス
パラメータにばらつきができないようにスケジュールを組む。普段はこれで。

色々
とにかく適当にスケジュールを組む。一貫性はないが、ストレスがたまらないというのは魅力。

スパルタ
育成効果は高まるが、ストレスも普段以上にたまってしまう。短期集中で上げたい場合に。

自習
ストレスを減少させることができる。しかし、パラメータは一切上がらないぞ。

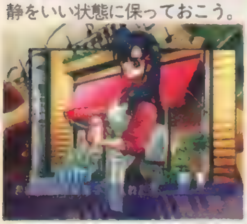
◉静のステータスもこまめにチェックしよう！

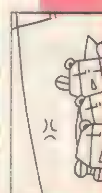
静のステータス画面。当然各種パラメータは重要だが、ここにはそれ以外にも重要な情報が表示されていることを忘れちゃいけない。静のディレクターに対する感情と、彼女の気分がそれだ。ディレクターに対する感情は12段階に分かれていて、それがよくなるにつれて育成パートでスペシャリストの教育をサボりにくくなる。また、静の気分は14段階に分かれているぞ。それぞれがイベントの発生条件や、育成効果の良し悪しに密接に関わっているのだ。もちろん、どちらも高い位置に保っておく方が望ましいことはいうまでもない。ここでは、それらに関する各種データを表にしてあるので、これを参考にしながら、なるべく静をいい状態に保っておこう。

ディレクターへの感情	関係値
大っきらいっ！	0～84
く、くされげどう…	85～168
バカにしやがってーっ	169～252
きらいなの	253～336
なんだかやな奴	337～420
どうでもいい	421～504
ふつう	505～588
ちょっと見直した	589～672
いい奴じゃん	673～756
いつもありがとう	757～840
そんけーしちゃう	841～924
大好きっ！	925～999

ディレクターに対する感情の上昇条件	関係値
プレゼントをあげたとき	+70
仕事が終わったとき	+40
気分が「パラダイス」になったとき	+30
月一会議で「評価」が一番高かったとき	+30
オーディションに合格したとき	+20
UHOキャッチャーで景品を取ったとき	+20
気分が「ちょっとうれしい」になったとき	+10

ディレクターに対する感情の下降条件	関係値
病気になったとき	−500
合宿に参加が決定したとき	−60
気分が「なんか不愉快」になったとき	−30
ステータス異常があったとき	−30
方針が「スパルタ」になったとき	−30
気分が「泣きそう」になったとき	−10
スペシャリストを募集したとき	−10
月一会議で欠点を指摘されたとき	−10


▲簡単に静のご機嫌を取るためには、花をプレゼントすればいい。MAP上の花屋で手に入るぞ。



◉これらのステータスの悪化だけには注意しよう

パラメータの兼ね合いによって、静によくないステータス変化が起こることがある。それがここに挙げた６種類だ。マメにパラメータ状況を確認しつつ、これらがなるべく起こらないようにしておきたい。特に注意したいのが、ゲーム序盤でなりやすい骨折と病気。この時期の１カ月間のブランクは、そのあとに与える影響が余りにも大きいのだ。これだけは、何としても避けるようにしよう。

スランプ
発生条件：「ストレス」が「感受性」を上回ったら
能力がアップしなくなる（ダウンはする）「ストレス」が「感受性」を大幅に下回れば回復

カゼ
発生条件：「ストレス」が「運動力」を上回ったら
すべてのパラメータがダウンしてしまう。「ストレス」が「運動力」を大幅に下回れば回復

なやみ
発生条件：「ストレス」が「自信」を上回ったら
育成期間中にサボる確率が非常に高くなる「ストレス」が「自信」を大幅に下回れば回復

病気
発生条件：「スランプ」「カゼ」「なやみ」が同時に起こったとき
１カ月間操作不能になり、全パラメータがかなりダウンする 次の月に自動的に回復する

恋
発生条件：パラメータの中で特に「魅力」と「感受性」が高いとき
「魅力」がアップして、「自信」がダウンする このパラメータ以外の２つが特に高くなれば回復

骨折
発生条件：パラメータの中で特に「自信」と「運動力」が低いとき
１カ月なにもできなくなるか、パラメータの変化はない 次の月に自動的に回復


◀序盤の無理は病気に直結。注意しよう。

まんが／茨城県 猫田・Wさん



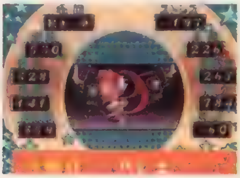
はじめて探偵物語
近藤さんが死んでいたのは各部屋に備え付けられた内風呂 謎は２つあった 内風呂は温泉でなかったのに、彼女の遺体からは温泉の香りがただよっていたこと そして、彼女は入浴中に襲われたにも関わらず、看護婦の制服を着ていたこと……。なぜ、休暇に制服を持ってきていたのかも謎だった。
（：54Pへ）

オーディションについて

最終的にモノをいうのはやっぱり業界での評価。というわけで、評価を稼ぐための唯一の手段、オーディションについて見ていくぞ！

◉オーディションの参加資格はどうやってもらう？

静の評価を得るための唯一の手段、それはオーディションに受かって仕事をすることだ。高校在学時からプロの世界に身を投じる、それはいざ現場に出たときに大きな財産となる。ただ単にゲームを進めていくだけでも、確かにいくつかのオーディションの誘いは来るが、それで回ってくるオーディションは期間限定のアルバイトなどが主で、前述したプロの世界、それを感じるにはいささか頼りない。そこで、こちらからオーディションの参加資格を得るため、積極的にアプローチする必要が出てくるわけなのだ。ここではそんなオーディションの参加資格を効率よく得るための方法をお教えしよう！



▲パラメータを上げると自動的にお誘いが……。基本はこれだ。

方法1　静のパラメータを上げる

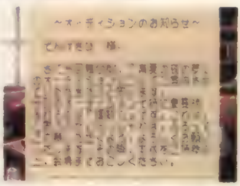
基本にして最重要、それが静のパラメータを上げることだ。静のパラメータが、ある基準値を超えるとオーディションの誘いが来ることがあるのだ。基本的に、多くのオーディションの参加資格はそうして得ることになる。ただし、極端に高い評価を得られる仕事などは、こうしたオーディションには含まれていない。あくまでこちらは場つなぎと考えていた方がいいだろう。

方法2　イベントで入手する

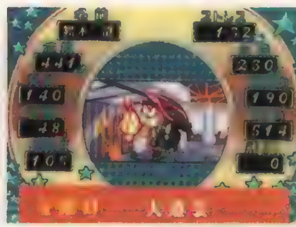
ある程度、ほかのキャラとの関係値を上げるとイベントが発生することがある。このイベントがトリガーとなって、オーディションの参加資格を得ることができる場合があるのだ。こうして得たオーディションは、難度は高いものの得られる評価はかなり高いものが多い。また、これらのオーディションが別のイベントのトリガーとなっている場合も少なくない。MAP移動で色々なキャラに会っておくことも重要なのだ。

◉オーディションに受かるためにはこうすればいい

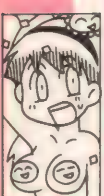
オーディションの参加資格は得た。というわけで、レッツチャレンジ！……と、普通ならそう行きたいところなんだけど、ここはちょっと待ってもらいたい。だいたいの場合、オーディションの参加資格を得た時点の静のパラメータでは、受かることは難しかったりするのだ。一部のものを除いて、オーディションは期間が限定されていないので、まずはじっくり静を育てる。自信が持てたら改めて挑戦しよう。



▲オーディションの誘いが来たら、右ページの表で確認。



▲ハラメータが必要な数値まで達したら、いざチャレンジだ合格すれば仕事に突入！



まずは参加資格を得る

まずは、静のパラメータを上げるなり、イベントをこなすなりしてオーディションの参加資格を得る。これがないことには話にならないのだ。基本的な手順は、上を参照してもらいたい。で、無事に参加資格を得たら、すぐにはチャレンジしないで、落ち着いて募集要項を見てみる。



▲イベントから参加資格を得られる場合もあるのだ

必要なパラメータの強化

必要パラメータの詳細が右ページで表になっているので、それを参照し、ある程度余裕ができるくらいまでそのパラメータを伸ばす。基本的にあわてる必要はないけど、たとえばエンディングが近かったりして急ぎたい場合などは、方針をスパルタにして短期集中で上げるのもいい。



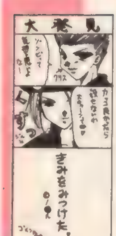
▲必要なパラメータを上げる。急がなくても大丈夫だぞ

これでバッチリOKだ

必要とされる数値を静のパラメータが上回ったら、ここで初めてオーディションにトライ。細かい数値まで公開しているので無理な勝負をするはずがないと思うけど、これで合格すれば一定期間仕事の下準備をし、本番に突入するぞ。こなした仕事の内容によって、静の評価がアップするのだ。



▲合格すれば仕事が始まる。その間は育成できないから注意。



◉仕事選びのポイントはここだ！

さぁ仕事だ！　とハリキって働いてみたら、得られた評価は思いのほか低かった……。これはガッカリ。しかも、仕事の中には下準備に何週間もかかるものがあり、その間がまったくのムダになってしまう。これではあまりに切ないので、仕事選びは慎重にいこう。重要視すべきポイントは、得られる評価が高く、低めのパラメータでもOKで、かつ仕事の下準備にかかる日数の短いもの。これらすべてを満たすものは少ないけど、その段階で受けられるオーディションの中から、条件に合うものを選ぼう。



▲毎年来る期間限定のアルバイト。これは正直いって選ぶ必要はない。



▲得られる評価の高い仕事を選んでこなしていこう。

まんが／広島県　たかたかさん

はじめて探偵物語

ヤツの能力は「洗脳」。事件の目撃者や証言者、しまいには周りの人間が兵頭の姿さえ思いだせなくなっていたのはこの能力を使用した結果だったらしい。しかし……証言をどう聞いても、10年前はともかく、今回の連続殺人事件には全く関与していないようだった。

（：9Pへ）

◉オーディションの種類を全公開!!

静の評価を上げることのできる仕事は、7つのジャンルの中に何通りかあり、数を数えてみると合計で30種類用意されている。中にはオーディションなしで仕事できるものや、イベントからの流れで自動的に仕事をするものなどもあるぞ。それら、全30種類の一覧をここで一挙大公開!

オーディションの参加資格を得るための条件はもちろん、合格するために必要なパラメータ数値まで明記しているので、これを見ながら静を育てていこう。ちなみに、それぞれの仕事の下準備にかかる期間は、演劇が3週間、イベントが1週間、ポスターが1週間、雑誌・モデルが1週間、声優・ラジオが2週間、映画が4週間、コマーシャルが1週間となっているぞ。なるべく必要とされる期間の短いものを選ぶのが、効率よく評価を稼ぐポイントだ。なお、ここに出ているオーディションの合格条件にはある程度のランダム性がある。例えば合格条件が「430~450」だとすると、430で合格できるときもあれば、449で不合格になってしまうこともある。もちろん、450以上であれば確実に成功することはいうまでもない。

ジャンル	名称	参加資格の入手条件	※	合格条件	期間
演劇	黒曜石のカガミ	演技410以上、発声380以上、運動380以上、評価50以上、由紀との関係50以上で演信からもらえる。	D	演技430~450	30
	不思議の国のアリス	演技550以上、感受性400以上、評価100以上で演信からもらえる。	B	感受性460~480	50
	オズの魔法使い	演技360以上、感受性410以上、魅力190以上で手に入る。	B	演技420~440	50
	青い鳥伝説	演技300以上、発声200以上、運動300以上、由紀との関係50以上で、イベントをクリアすると演信からもらえる。	B	運動360~380	70
	真夏の夜の夢	演技200以上、運動700以上、魅力310以上で手に入る。	A	運動780~800	60
	美女と野獣	すべてのパラメータ(7つ)が900以上、評価200以上で太郎からもらえる。	A	音感980~999	90
イベント	サンタのキャンペーン	毎年12月になると手に入る。ストックは12月のみ。	—	—	5
	遊園地のバイト	毎年7月になると手に入る。ストックは7月のみ。	—	—	5
	バレンタインのキャンペーン	毎年2月になると手に入る。ストックは2月のみ。	—	—	5
	デパートのイベント司会	由紀との関係70以上で由紀からもらえる。	—	—	5
ポスター	丸木デパートのポスター	自信210以上、魅力170以上、評価10以上で手に入る。	C	自信250~270	30
	ツッキーパラダイスのポスター	自信120以上、感受性430以上、魅力190以上で手に入る。	C	感受性470~490	40
	夏の旅行ポスター	自信310以上、魅力480以上、評価40以上で、5~7月になると手に入る。	B	魅力540~560	40
	冬の旅行ポスター	自信310以上、魅力480以上、評価40以上で、11~2月になると手に入る。	B	魅力540~560	40
	花のキャンペーン	静が花屋のアルバイトをし、自信510以上、感受性450以上、魅力710以上で楓からもらえる。	—	—	60
雑誌・モデル	グラビアのモデル	自信200以上、運動120以上、魅力350以上で手に入る。	D	魅力370~390	20
	雑誌の表紙	自信210以上、魅力310以上、評価100以上で手に入る。	B	魅力370~390	50
	カエデ・コレクション	魅力400以上、自信300以上、運動400以上で楓からもらえる。	—	—	70
	ファッション雑誌のモデル	すべてのパラメータ(7つ)が700以上、評価100以上で太郎からもらえる。	A	魅力780~800	80
声優・ラジオ	バックコーラス	音感160以上、発声160以上、姫子との関係80以上で響子からもらえる。	D	音感180~200	10
	バックダンサー	演技120以上、運動410以上、魅力190以上で手に入る。	C	運動450~470	10
	アニメの声優	演技200以上、発声650以上、感受性210以上で手に入る。	B	発声710~730	50
	週刊ラジドラ・ファクトリー	音感450以上、発声380以上、評価80以上、姫子との関係90以上で響子からもらえる。	—	—	70
映画	はじめてドラマチック!	演技510以上、魅力660以上、音夢との関係100以上で画帝からもらえる。	C	魅力700~720	50
	人造怪獣エゾマ	発声240以上、自信330以上、運動420以上、音夢との関係90以上で画帝からもらえる。	B	運動480~500	40
	サムライ剣風伝・斬!	演技400以上、発声240以上、運動280以上、音夢との関係70以上で音夢からもらえる。	B	演技460~480	40
	大正探偵	演技300以上、感受性200以上、魅力300以上、音夢との関係50以上でイベントをクリアすると画帝からもらえる。	—	—	70
コマーシャル	ねこ厨房	静がペットショップでアルバイトし、演技220以上、感受性470以上、魅力340以上で手に入る。	C	感受性510~530	50
	ファンタジアン	演技150以上、感受性620以上、魅力200以上で手に入る。	B	感受性680~700	50
	おしゃれリップ	すべてのパラメータ(7つ)800以上、評価150以上で太郎からもらえる。	A	自信880~900	90

※は、そのイベントの難易度です(Aが最高)





まんが/広島県 苫沙美丸さん

はじめて探偵物語

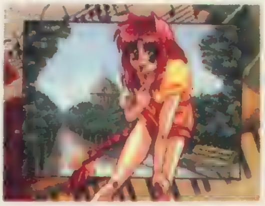
「まあ、この3つの知識は、ぼくらゲーマーの間じゃ常識だね。常識。どのゲームがおもしろいかなんて情報は個人の好みだからつまらないし」「そうか……常識か。ねえ、じゃあさ、ワンダーメガのおまけで付いてたワンダードッグの主役(愛称うんこ犬)はブルドッグだったっけ?」「ねえ、ワンダーメガって何?」「ギャフン……」

ここが魅力のAVGパート

イベントが起こったり関係値が変動したりといったように、このゲームのキーをにぎるのがMAP移動のAVGパート。ここでの効果的なプレイ方法を紹介するぞ。

●MAP移動に関する重要ポイント

第1週でオーディションを受けた場合と第3週でスペシャリストを募集したとき以外なら、毎週初めに学園内とその周辺のMAPに出ることが可能。ここで静を始めとした登場人物たちと会い、会話をするというのがこのMAP移動、すなわちAVGパートでの目的だ。またこのパートでは、一定の条件を満たしていれば、イベントが起こったり、アイテムやオーディションの参加資格を得たりすることができたりもするのだ。そうでなくても、例えば静のハラメータを上げたり、他のキャラとの関係値を上げたりなどということは簡単にできる。失うものなどほとんどないので、積極的にやろう。



▲MAP移動は会話をしてこそ。積極的に話しに行こう

知っている人がいない場所には行けない！

MAP上では、基本的に誰もいない場所には行くことができないのだ。知り合いが少ないうちは、MAP上でも移動できる範囲が非常に狭い。まずは1人でも多くの人と知り合うこと。これが先決。



◀例えば夏休みなど、誰もいないときは移動も制限される

お友だちの紹介はなにより重要!?

人と知り合う。これは、かなり静の力によるところが大きい。候補生たちには、静の紹介で初めて会うことができるのだ。静が誰かと食堂にいるときが、紹介してもらえるチャンスだぞ。



◀序盤は食堂を常にチェック！ 2人いたら迷わずGOだ

●アイテムを入手することもできるのだ！

MAP上移動中に、アイテムを入手することができる。このアイテムを静にプレゼントすることで、彼女の関係値を上げたりすることができるのだ。多少無理をして静に嫌われてしまっても、こういった形で補充することが可能。基本的にアイテムは、花屋とゲームセンターで入手することになるぞ。この2カ所に限り、人がいなくても移動することができるようになっているのだ。また、例外的にイベントでアイテムを入手することもあるぞ。アイテムは持っていても邪魔になるものじゃないので、常に必要な分だけはキープしておこう。特に花ね。

花屋

花屋で買った花をプレゼントすると、静の機嫌が格段によくなる。簡単に手に入るわりにはかなり効果的なアイテムだぞ。また、花屋に通い詰めるとペンギンリュックももらえる。



◀ラッキーなペンギンリュック入手。これで静もご機嫌だ。

ゲーセン

ゲームセンターでは、クレーンゲームをプレイすることができる。ここで手に入れたアイテムはストックされることはなく、その場で静にプレゼントされてしまうのだ。



◀取ってみるまで中身はわからない。ギャンブル性が高いのだ。



●UHOキャッチャー必勝法伝授！

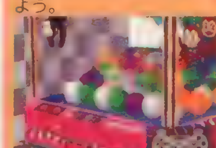
ゲームセンターでプレイできるクレーンゲーム、UHOキャッチャー。これを取るためにはちょっとしたコツが必要となるぞ。ここでは、そんなUHOキャッチャーの攻略法を伝授しよう。なお、UHOキャッチャーの景品は、取るまで中身がわからない。中には静のハラメータを下げてしまうものもあるので、あらかじめ覚悟はしておこう。



▲チャンスは3回。1個取ると、その場でゲームは終了だ

まずカプセルの位置を確認

まずは現実のクレーンゲームと同じように、カプセルの位置を確認する。LRボタンで視点を変えることができるので、前面と側面から配置をチェック。これを利用して、取りやすい位置のカプセルに狙いを定めよう。



▲まずはカフセルの位置を確認。現実のクレーンゲームの要領で狙いを定めよう

クレーンを横に移動させる

次はクレーンの横移動。クレーンは下がるときに少しずつ左の方にずれていくので、これを考慮に入れ、狙うカプセルの若干右側にクレーンが来るように移動させよう。一度ボタンを離してしまうと再移動させられないので、慎重に。



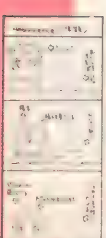
▲まずは右に移動。狙いよりちょっと右寄りにアプローチするのがポイントだ

クレーンを奥に移動させる

ここまででクレーンがいい位置に来たら、今度はLRボタンで視点を変えて、クレーンを奥に移動させる。こちらは横移動時と違ってまっすぐ下に下りていくので、クレーンのツメがカプセルのちょうど中央に来るように移動させよう。



▲今度は奥へ。こちらは、ちゃんとカプセルの中央を狙うのだ。



まんが／大阪府 雨宮五月さん

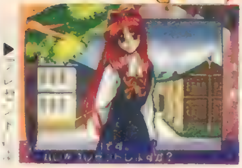
はじめて探偵物語

「今のはいったい……」「これで大丈夫。いかな青龍とはいえ封印の呪文に捕らえられれば、私の召喚呪文の1つとして活躍せねばなりません。勇者どの」「いいかげん勇者どのはやめてくれよ」「そうでしたな」「キャッ！ 今度は何？」疾風の拳士ラシャスが背後の異変に声を上げた

（：89Pへ）

◉入手できるプレゼントアイテムに関するデータを公開！

左のページで述べたアイテム　このアイテムの種類と、静にフレゼントしたときの効果をここで一挙大公開！　これがあれば、どんなアイテムを静にフレゼントすればいいかが一目瞭然だ　なお、フレゼントは基本的に何らかの手段で入手しない限り静にあげることができないが、誕生日やクリスマスなどの日には、用意された何種類かのアイテムの中から選んでフレセントすることになるぞ。同じプレゼントといえども、扱いが少々違うのだ。



ライバルディレクターからチケットを入手する条件

プレイヤーのライバルとなるディレクターから、さまさまなチケットをもらうことができる場合もある。ここでは、そんなチケットを入手するための条件をお教えしよう。効果は下の表を参照してほしい。



◀もらえるのは月一会議のあとなのだ

元見演偲

もらえるアイテム：ミュージカルのチケット／小劇場のチケット／大劇場のチケット／児童向け演劇のチケット

入手条件：静のステータス異常が治ったとき、月一会議のすぐ後に演偲が登場し、チケットを譲ってくれる。

名渡画帝

もらえるアイテム：コメディ映画のチケット／SF映画のチケット／恋愛映画のチケット／アクション映画のチケット

入手条件：「音夢との関係」が90を超えたら、月一会議の直後にランダムで画帝が登場し、チケットを譲ってくれる。

鈴無響子

もらえるアイテム：オーケストラのチケット／ロックバンドのチケット／人気男性歌手のチケット／人気女性歌手のチケット

入手条件：静の「発声」「感受」「魅力」がパラメータ内でもっとも高くなったとき、月一会議の直後に響子が登場し、チケットをくれる。

秋夜楓

もらえるアイテム：美術展のチケット

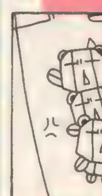
入手条件：3ヵ月連続して静の「魅力」が6人中最低だったとき、3回目の月一会議の直後に楓が登場し、チケットを譲ってくれる。

プレゼントによる効果

プレゼントを静にあげることによって、彼女には何らかのパラメータ、もしくはステータスの変化が起こる。それらアイテムの効果をここで完全紹介！　静の状態を見て、どのプレゼントをあげるのが一番効果が高いのかをチェックするのに活用してもらいたい。ちなみに、UHOキャッチャーの景品は、取るまで中身がわからないうえに、取ってしまったらその場で静にプレゼントされてしまう。たとえパラメータが下がってしまうものであっても、だ。とはいっても、どんな景品であれ、静の機嫌はある程度取ることができるのでそんなに気にする必要はないのかもしれない。あと、通常のアイテムだが、これは最大4個までしかストックできないうえ、同じアイテムを重複して持つことはできない。入手したら、さっさとあげてしまうのがいいぞ。

[プレゼント]アイテム	効　果
コメディ映画のチケット	発声＋10・関係値＋30
SF映画のチケット	感受性＋10・関係値＋30
恋愛映画のチケット	魅力＋10・関係値＋30
アクション映画のチケット	自信＋10・関係値＋50
ミュージカルのチケット	音感＋10・関係値＋10
小劇場のチケット	ストレス－50・関係値－20
大劇場のチケット	演技＋10・関係値＋10
児童向け演劇のチケット	ストレス－50・関係値＋30
オーケストラのチケット	音感＋10・関係値－10
ロックバンドのチケット	発声＋10・関係値＋10
人気男性歌手のチケット	感受性＋10・関係値＋50
人気女性歌手のチケット	自信－10・関係値＋10
美術展のチケット	感受性＋30・関係値＋10
目覚ましオレンジクロック	自信＋30・関係値＋30
ハードカバー小説本	感受性＋30・関係値＋30
静の曲のオルゴール	関係値＋530
きれいな花束	関係値＋80
ショキングシュース	運動＋30・関係値－20
ナイスな手袋	運動＋30・関係値＋10
かわいいコート	魅力＋30・関係値＋50
おいしそうなケーキ	ストレス－50・関係値＋50
謎のクリスタル	自信＋30・関係値－20
イヤリング	魅力＋30・関係値＋10
お菓子セット	ストレス－40・関係値＋30
スポーツグッズ	運動＋30・関係値＋10
音楽CD	音感＋30・関係値＋10
ノンフィクション物	演技＋30・関係値＋10
コアラの恋の物語	関係値＋150
ペンキンリュック	関係値＋100
オルゴール	音感＋30・関係値＋30

[UHOキャッチャー]アイテム	効　果
さわやかくちへに	魅力＋30
コケコッコ目覚まし	音感＋30
静もとき	自信＋30
成金イヌ小屋	自信＋30
ねしサル	運動＋30
麗もとき	魅力＋30
すすなりマウス	音感＋30
おっとりマンボウ	自信＋30
由紀もとき	運動＋30
きいろい声人形	発声＋30
ティンカーヘルBOX	感受性＋30
音夢もとき	演技＋30
ソフラノあひる	発声＋30
人面玉子	演技＋30
姫子もどき	音感＋30
はなうたドルフィン	音感＋30
超てかいアメ玉	発声＋30
演技派たぬき	演技＋30
いたずらイクアナ	演技＋30
ぬけかけホース	運動＋30
ねこシャツ	魅力＋30
ハッピーキャット	感受性＋30
なりゆきトランフ	自信－30
ふしきなマクカップ	感受性＋30
ちいさな時計	自信＋30
ときめきクラサン	魅力－30
てっ怪獣	感受性＋30
うきうきエンシェル	魅力＋30
ちょろフー	運動＋30
へんなてぶくろ	運動－30





まんが・北海道　平口京さん

はじめて探偵物語

「もうムリですよ、もうすぐ警察か逮捕状持って飛び込んでくる　逃けますか？」電話かあってすぐ、慶西大学に向かうと、兵頭はあっさりつかまった「あぁ……もういいてしょう [illegible] オレか [illegible] した事実を伝えても、彼は全く [illegible] しなかった　ホッとした [illegible]

（64Pへ）

好きなED（エンディング）を迎えるために

育成ＳＬＧのご多分に漏れず、このゲームももちろんマルチエンディング。キミのお望みのエンディングを見るための条件を、ここで一挙大公開するぞ。

◉まずはヒロインになる！ すべてはそこからなのだ！

育成ＳＬＧの楽しみの１つは、自分の育てたキャラがどんな結末を迎えたかを見る瞬間、すなわちエンディングにあるというのはいうまでもないことだろう。もちろん、この『ヒロインドリーム』もマルチエンディング。高校卒業後に静がどんな道をたどるのかは、プレイヤーであるキミが決めることになるのだ……と、ココでまず注意。実はこのゲーム、マルチエンディングであるとはいっても、当初の目的である〝ヒロイン〟になれなかった場合、迎えるエンディングはバッドエンディングに決定されてしまう。つまり、さまざまなエンディングを楽しむためには、静がヒロインとなることが最低条件となっているのだ。というわけで、まずは静をヒロインにするための方法をお教えしよう。



▲ある程度パラメータが高ければ、ヒロインとなるのはそう困難ではないぞ。

ヒロインになるための条件

その１■各パラメータを高くする

静のパラメータを高めることがヒロインへの第一歩。特に重要になるのが静の候補生内での順位。１つのパラメータが極端に高いより、ギリギリでいいからすべての面でほかの候補生を上回っている方が断然いいのだ。



◀追いつきそうになければスパルタで一気に。

その２■評価値を稼ぎまくる

評価値を、上で述べたパラメータの順位の合計値で割った数が一番大きかったキャラ。最終的には、このキャラがヒロインとなる。つまり、評価値が高ければ高いほど、ヒロインの座は近づくのだ。



◀実入りのいい仕事は取り逃さないように。

◉それでは待望のエンディング操作、レッツゴー！

上の方法で無事ヒロインになることができたら、次はどんなエンディングを見たいのか考えよう。で、今度はそれに適した条件を満たすのだ。この場合、重要になるのがこなしたイベントと静の方向性。方向性に関しては後で述べるとして、まずは必要なイベントをこなすことに専念しよう。基本的に、エンディングに関わるイベントはすべて仕事だ。仕事とエンディングの関係は下の表を、これらの仕事の発生条件と必要パラメータは、31ページの表をそれぞれ参照してもらいたい。



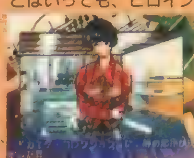
▶こなしたイベントによって、エンディングの大部分は決定される。注意しよう

ジャンル	エンディング	条件
歌手系	アイドル歌手	静の方向性が歌手系だった場合
	ロックバンドのボーカル	静の方向性が歌手系で、「のど自慢」をクリアしている場合
	シンガーソングライター	静の方向性が歌手系で、「静の作曲」をクリアしている場合
映画系	アイドル女優	静の方向性が映画系だった場合
	アクションスター	静の方向性が映画系で、「人造怪獣エゾマ」をクリアしている場合
	ハリウッドスター	静の方向性が映画系で、「大正探偵」をクリアしている場合
演劇系	商業劇団の女優その１	静の方向性が演劇系だった場合
	商業劇団の女優その２	静の方向性が演劇系で、「青い鳥伝説」をクリアしている場合
	ミュージカルダンサー	静の方向性が演劇系で、「美女と野獣」をクリアしている場合
モデル系	ファッションモデル	静の方向性がモデル系だった場合
	スーパーモデル	静の方向性がモデル系で、「カエデ・コレクション」をクリアしている場合
	イメージモデル	静の方向性がモデル系で、「おしゃれリップ」をクリアしている場合
スペシャル	スーパーヒロイン	スペシャルイベントをすべてクリアした場合



決められたイベントをクリアする

まずは上の表を参照して、見たいエンディングに対応したイベントをクリアする。そのイベントはすべて仕事なので、当然ある程度のパラメータアップは必要となるぞ。とはいっても、ヒロインとなるためにパラメータは上げているハズなので、これに関してはそれほど問題はないと思うけどね。



▶特定の仕事に挑む際は、慎重にいこう

静の方向性を調節する

イベントの調整ができたら、今度は静の方向性を決める。静がどの方向性を持つキャラになるかは、下を参考にしてパラメータを調節しよう。合計数値が一番高いものが静の方向性になるぞ。例えば歌手にしたいなら、音感と発声、魅力を高くすればいいわけだ。普段からバランスよく育てていれば、最後の１カ月間くらいでカンタンに調節はできるハズ。

歌手＝音感＋発声＋魅力
舞台＝演技＋発声＋運動
映画＝演技＋感受性＋魅力
モデル＝自信＋運動＋魅力



まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

オレは……裁くべき力を持っている。が、だからといって人を殺していいわけがない……。法に守られて生きている者にはその身に「純粋な確固たる正義」なんてモノが存在しないのだ。ソレをきっかけに警察を辞めた。その後はほとんど力を使っていない……。

◉静を究極のヒロインに！　スペシャルエンディングの条件

スペシャルエンディングをむかえるためのイベントフローチャート

1 静と会う約束をする
▼
2 仕事・青い鳥伝説
3 仕事・大正探偵
4 仕事・カエデ・コレクション
5 のど自慢
▼
6 泣いている静
▼
7 静の作曲
▼
8 オルゴールキット入手
▼
9 オルゴールキット作成
▼
10 ディレクターの正体
▼
11 オルゴールプレゼント

このゲームには、色々なエンディングがあることはすでに述べたとおり。その中で、特殊な物が2つある。1つは静がヒロインになれなかったときのバッドエンディングで、もう1つがスペシャルエンディングだ。前者は説明するまでもないとして、問題なのは後者だ。こちらのエンディングを見るためには、かなり複雑な手順を踏まなくてはならないのだ。このとき、ポイントとなるのがＭＡＰ移動のＡＶＧパート。他のエンディングはある程度パラメータを上げ、仕事をこなすことで見ることが可能だが、スペシャルエンディングを見るためには、パラメータを上げて仕事をこなすのはモチロンのこと、さらにさまざまなイベントをクリアする必要があるのだ。このイベントがけっこうくせもので、普通にプレイしていては気づきにくいものが少なくない。なんの情報もなく、このエンディングを迎えることができた人がいたら、その人はディレクターとしての手腕もさることながら、本当に静のことを考えてあげている人だといっていいだろう。そんなキミに育てられた静は幸せものだ。というわけで、ここではまだ未熟なディレクターのため、スペシャルエンディングをむかえるための条件を公開するぞ。静を芸能界に名を残すような、立派なヒロインに育ててやろう。



▲ここまでくれば条件は達成。あとは感動のエンディングを待つのみだ!!

各イベントの発生条件

スペシャルエンディングを迎えるためにこなす必要のある各イベント、その発生条件をここで公開！　なお、2～5は順不同だけど、すべてをクリアする必要があるぞ。

1 「ディレクターへの感情」が大好き以上、さらに「占い師との関係」が150以上のとき、MAPに行くことで発生。静が自室へ入ってきて、一度会いたいという内容の手紙を残していく。会う約束をしておくことが望ましいが、結局は会うことはできない。

2 「由紀との関係」が50以上、静の「演技」が300以上、「発声」が200以上、「運動」が300以上になると、旧校舎でイベントが起こる。そのイベントを見た後、演信の誘いを受け、"青い鳥伝説"に出演することが可能。このイベントで、静の演劇での隠された才能が明らかになる。

3 「音夢との関係」が50以上、静の「演技」が300以上、「魅力」が300以上、「感受性」が200以上になると、公園でイベントが起こる。そのイベントを見たあと、4週間以内に音夢に会い、さらに画帝の誘いを受けると"大正探偵"で静を音夢と共演させることができる。このイベントで、静の映画での隠された才能が明らかになる。

4 静の「魅力」が400以上、「自信」が300以上、「運動」が400以上になると、楓に声をかけられる。そのあと、ブティックへ行って楓の誘いを受けると、"カエデ・コレクション"に静を出演させることができる。このイベントで、静のモデルとしての隠された才能が明らかになる。

5 静と姫子の「音感」「発声」「魅力」がすべて500を超えているとき、学食で2人に会うと、静が半ば無理矢理のど自慢大会に連れて行かれてしまう。このイベントで、静の歌手としての隠された才能が明らかになる。

6 2～5までのイベントをすべて見たあと、MAPに行くことで発生。自信をなくして、夜の街で泣いている静に出会う。

7 静の「評価」が420以上で、6までのイベントのすべてを3年目の9月までに終了させていると発生。音楽室で作曲をしている静に会うことができる。ここでその曲をよく聴いて、覚えておくことが必要。9のイベントで、その記憶力が試されることになる。

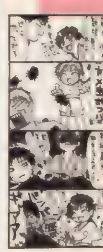
8 7までのイベントをすべて終了すると、その直後の月一会議のあとに発生。画帝が登場し、自分で自由に曲を入れることのできるオルゴールキットをくれる。

9 画帝にオルゴールキットをもらっている状態で、3年目の11月第3週までに音楽室にいる響子に会うことで発生。8でもらったオルゴールキットに曲を入れてもらえる。ここでは、静の作った曲を入れてもらうこと。

10 静の「評価」が500以上、ディレクターへの感情が「いつもありがとう」以上になったら発生。某有名女優が現れ、ディレクターの隠された過去が明らかになる。

11 響子が作ったオルゴールに静の曲が入っている場合、3年目のクリスマスにそれをプレゼントする。そのあとに発生するイベントで、静が占い師の正体に気づき始める。そして……!!





まんが／茨城県　猫田・Wさん

はじめて探偵物語

そんな悠長なことをしていると当然、力を持つ人間は有罪にならない。例えば、「破裂」などという危ない力を持つ人間が何キロも離れたところからその力を使用するとする。この場合、証拠は残らず、現代捜査では原因不明の怪死と処理される。どんなに力による痕跡が残っていても、それは罪ではないのだ。（：94Pへ）

レイジレーサー

●発売日／'96年12月3日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／NC
●MC／1ブロック

『レイジレーサー』ならではの攻略ポイントをチェック！

◉GPモードはAT、タイムアタックはMTがオススメ

今まではとにかくMTが一般的だったが、この『レイジ』では坂などでシフトチェンジが必要になったため、より高度なテクニックが要求される。しかしGPモードでは、敵車の妨害によるアクシデントが頻繁に起こり、かなりアドリブ的なシフトチェンジが必要になってくる。ただでさえ敵車とのバトルに集中してしまうのに、そんなやっかいなテクも要求されるとなれば、精神的にも疲れてしまう。やはりGPモードはATでプレイした方がいい。逆に、1000分の1秒を争うタイムアタックではMTを使用しよう。

◉ドリフト後のシフトダウン

ドリフト後は速度が非常に落ちるので、1速シフトダウンするのが基本だ。しかし車のタイプによっては異なる状況がある。旋回タイプの車は、加速性能が劣り、ドリフト中の減速も激しいので、あえて2速落としたほうが立て直しもスムーズに行われる。逆に加速タイプの車は、ドリフト中の減速が少なく、立て直しやすいので、シフトダウンの必要性は少ない。ドリフト後は、常にタコメーターの回転数をチェックし、状況に応じたシフトダウンが瞬時に判断できるように練習しよう。



▲車のタイプやドリフト時の状況によって、何速落とすか決めること。

◉賞金の高いコースで稼ぐ

表を見てもおわかりのとおり、下のクラスの1位より、上のクラスの3位のほうが賞金が高い。このあたりの賞金体系を把握して、稼ぐ場合にはどのクラスのどのコースで稼ぐか、ということを考えてみよう。ただ、稼ぎという行為は、非常に面倒くさいので、なるべくならアレコレとマイカーを購入していかないほうがいいだろう。といっても、タイムアタックは購入したマシンしか使えないし、全車をコレクションしてみたくなるのが人の心理というもの。その場合、GPのクラス5またはEXGPのクラス6をクリアする前に一気に購入しておこう。GPとEXGPは、クリアしてしまうと、それまで持っていた賞金がチャラになり、また貧乏なクラス1から始まってしまうのだ。ひ、ひどい。クラス6で稼ぐのが、もちろんベストだ。

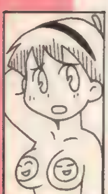


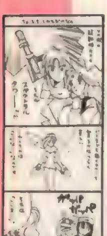
▲オーバーパスシティでの賞金は、高額だがロングコースなので、稼ぐのに時間がかかる。



◀クラス6の高額賞金は非常にオイシイ。数回、1位を取ればあっという間に大金持ちになるぞ。

クラス	順位	MYTHICAL COAST	OVER PASS CITY	LAKESIDE GATE	THE EXTREME OVAL
CLASS1 クラスUPボーナス 500	1st	400	550	500	—
	2nd	160	240	220	—
	3rd	80	120	110	—
CLASS2 クラスUPボーナス 4800	1st	2400	3400	3200	—
	2nd	1000	1500	1400	—
	3rd	500	750	700	—
CLASS3 クラスUPボーナス 20000	1st	12000	18000	16000	22000
	2nd	5000	7500	7000	6000
	3rd	2500	3750	3500	3000
CLASS4 クラスUPボーナス 100000	1st	60000	85000	80000	90000
	2nd	25000	37500	35000	30000
	3rd	12500	18750	17500	15000
CLASS5 クラスUPボーナス 500000	1st	375000	420000	400000	300000
	2nd	125000	187500	175000	150000
	3rd	62500	93750	87500	75000
CLASS6 (EXGPのみ)	1st	1250000	1875000	1750000	1500000
	2nd	625000	937500	875000	750000
	3rd	312500	468750	437500	375000





まんが／大阪府 唯津美彩さん

（：62Pへ）

『レイジレーサー』に隠されたウラ技を一挙公開!!

ボーナスBGM

GPとEXGPの全11クラスでゴールドトロフィーを獲得すると、BGMが１曲追加される。



▲全クラスでゴールドトロフィーを取るのは恐ろしく難しい。つまり全コース１位ってこと。



▲タイトル画面のエンブレムもゴールドエンブレムになる。まさに完全クリアの証しなのだ。



▲ミュージックプレイヤーに入ると、１曲追加されている。もちろん、レースのときでも選択することができるぞ。

ミラーコース

レース直前のBGM選択画面で、レース画面がフェードインするまでL1＋R1＋スタートボタンを押し続ける。



▲ミラーコースは、今までとは違ってコマンド入力によって入ることができる。このコースで出したレコードとラップタイムは、ノーマルコースと同じ場所にセーブされ、ミラーコースだけのランキングを見ることはできない。

ミュージックプレイヤーでランダムプレイ

L2を押すとランダムプレイ、R2で解除。

ミュージックプレイヤーのパネルを消す

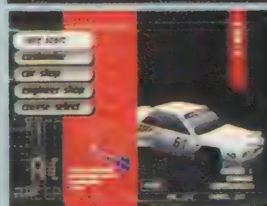
R1で表示を消す。L1で再表示。



▲表示がジャマなら消しましょう。

コース、カーセレクト画面のポリゴンモデルを動かす

L1で右方向、R1で左方向の回転速度が加速する。車モデルのみL2で右、R2で左に前輪が曲がる。



▲前作にもあった技だが、今回は横回転のみ。コースや車体を縦に回転させることはできなくなっているぞ。

高速スタート法



▲画面右上のタイムと、画面右下のスピードメーターに注目。この方法を使えば、瞬時に250キロ以上のスピードが出せるのだ。



▶この方法はホイールスピンするタイヤの音も必聴。地面にタイヤが食い込む音を聞き逃すな！

いつもスタート時にはライバルカーにおいていかれて、悔しい思いをしていた全プレイヤーに朗報！　とっておきのスタート法が発見されたぞ。やり方は以下の通り。ただし、このワザはMT車のみ有効なので注意！

①スタートのカウントダウンが始まったら、アクセルとブレーキを押しっぱなしにする。

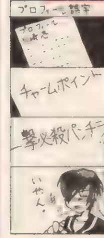
②“GO”の合図の直後から２速、３速、４速……とシフトアップしていく。その最中はアクセル、ブレーキとも押しっぱなしのままで、後輪はホイールスピンをしている。

③適正なギア（車種によって違う）までシフトアップすると、ホイールスピンが弱まってくるので、タイヤのスピン音が消える寸前（グリップが戻る寸前）にブレーキを離す。すると高いギアでいきなり高速でのスタートが切れる。

難しい点は、車種によってどこまでシフトアップするかが違うこと。なるべく高いギアでスタートする方が高速になるが、ギアをその車の適正なギアより上げてしまうと、ブレーキを押していてもゆっくりと動き出してしまうので、事前に各車の適正なギアを調べておかなければならない。

１周目からベストラップが狙えるし、トータルでも２～３秒の短縮ができるという、驚異的な高速スタート法。タイムアタックはもちろんGPモードでも十分役立ってくれるので、MTで走る場合は必ず使えるようにマスターしよう。





まんが／兵庫県　Ｉ人さん

はじめて探偵物語

ゲーム雑誌もイロイロあるけど……何がいいんだろう？　とりあえず、そこにいるボウズに聞いてみるか。「ボウヤ、最近ステキなゲーム雑誌はどれかなぁ？」ジッ……目つきの悪いガキだ「オジさん、知らないのかよ。今、ゲーム業界じゃ常識が３つあるんだよ。１度しか言わないからメモしなよ」

（：46Pへ）

全13台のマイカー㊙完全データ

「レイジ」では、各マシンの最高速が表示されないため、速度の面でその車の性能がつかみにくい。チューンナップの概念もあり、使ってみて初めてわかるという感じだ。でもこのデータ表さえあれば大丈夫。最高何km/h出るか、ということはわからなくても、ほかのマシンとの優劣は理解できることと思う。"グレード?"のマシンは、ＥＸＧＰのクラス６で入手できるが、これはデビルカーのような存在。圧倒的な性能を誇るので、恐ろしく高価ではあるが、クラス６の高額賞金（３位でも高い）を稼げばそのうち買えるようになる。ただし加速タイプのテンペストはかなり使いにくいので、ＧＰではムリに買わなくてもいい。


▲さすがに最後に売っているマシンだけあって、気が遠くなるほど高い。

車とコースの相性

ＧＰでは相性というものはあまり関係なく、それほど意識しないでも先に進める。唯一、オーバルコースと高速タイプとの相性が決定的なぐらいだ。でもタイムアタックとなると話は別。加速タイプのマシンが意外にも使えたり、テクニカルなレイクサイドゲートでは、やはり旋回タイプのマシンが最も有効なのだ。

タイプ	コース
標準タイプ	MYTHICAL COAST
旋回タイプ	LAKESIDE GATE
加速タイプ	OVER PASS CITY
高速タイプ	THE EXTREME OVAL

標準タイプ

最初に所有しているだけあって、標準的な性能を持つ。ミシカルコーストと相性がいいが、ほかのコースでも十分通用する。

エスペランサ
スタート時に所有

ＧＰモードは、この車をメインにすれば安上がり。標準であるがゆえの物足りなさはなく、クラス5まで使える。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT／MT差
1	15	10	15	—	0
2	25	25	25	1600eg	2
3	40	35	40	13200eg	5
4	50	50	50	61900eg	0
5	60	60	60	310000eg	0

旋回タイプ

ハンドリングの性能が優れているため、レイクサイドゲートに向いている。加速性能が極端に悪いので、ミスの少ない走りを心がけよう。

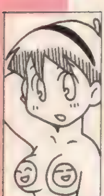
アルエット
2600eg

旋回重視のマシンの中では、最初に購入できる。ＡＴとＭＴの速度差は、マイカーの中では最高を誇っている。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT／MT差
2	15	25	35	—	1
3	25	40	50	11300eg	3
4	35	50	65	70500eg	10
5	45	60	75	361500eg	9

◀軽量を生かした旋回性能やスピードは、アベイユ以上かも。



アベイユ
14500eg

グレード3から購入でき、買った当初は非常に使える。しかし、すでにアルエットがあれば、買う必要がない。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT／MT差
3	25	40	50	—	2
4	35	50	65	69400eg	6
5	45	55	75	329300eg	7

◀加速性能が劣るこのタイプではミスが禁物。そもそも、この旋回タイプはＧＰには向かないというウワサもあるが……。

ペガース
143300eg

ＭＴ仕様のため、ＧＰには向かないが、レイクサイドゲートのタイムアタック用には最適なマシンだ。



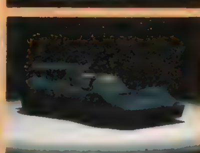
グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT／MT差
4	40	55	65	—	—
5	50	65	75	583700eg	—

◀グレード５では、アルエットやアベイユより１速多い６速シフトとなるのであつかいに注意。かなり速いスピードでも、ドリフトしないでコーナーが曲がれる優良なマシンである。



ヴィクトアール
2143500eg

驚異的な強さを誇るクラス6の敵車に勝つには、"グレード?"のマシンしかない。クラス6でのメインマシンだ。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT／MT差
?	60	85	96	—	2

◀クラス６を勝ち抜いていくには、このマシンしかないだろう。ハイスピードでもコーナリングできる旋回性能に加えて、なんといってもＡＴでも走れるのが大きな魅力。欠点としては、ドリフトがしにくいことだが、グリップ走行の鬼と化せばそれほど悲観することではない。

まんが／新潟県　高橋智子さん

はじめて探偵物語

！　ヤツはオレの心を読む？　「あ、慌てなくていいよ。読めるといっても表面だけだから（笑）……なんかさ、裁判ではなんの証拠にもならないんだって？　ボクらの能力で得た情報は。差別だよなぁ。自分たちの方が数が多いってだけで。今、このあたりにはボクとキミだけだ。無礼講といこうか」

（：79Pへ）

加速タイプ

坂の多いオーバーパスシティと相性のいい加速重視タイプ。MT仕様のハイジャックは、意外にもタイムアタックではかなり使えるマシンだ。

インスティンクト
4000eg

いくらオーバーパスシティ向きといっても、ハンドリング性能が悪いので、初心者の人は購入しなくてもいい。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
2	45	20	10	―	2
3	55	35	25	10600eg	3
4	65	50	35	69900eg	4
5	75	60	45	362500eg	4

◀加速タイプは、チューンナップ料は比較的安価。

ベイオネット
15200eg

インスティンクトと同じスペックを持つので、非常に選択に困るマシン。フォルムの好みで選ぶしかないだろう。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
3	55	35	25	―	3
4	65	50	35	62400eg	4
5	75	60	45	331400eg	7

◀グレード5では、スーパーチャージャーを搭載する。このマシンの魅力は、その独特のエンジン音かもしれない。

ハイジャック
136700eg

全然速そうに見えないのに、実は隠れた実力者。GPではイマイチだが、タイムアタックでその能力を発揮する。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
4	70	50	35	―	―
5	80	60	45	577000eg	―

◀タイムアタックのミシカルコーストとオーバーパスシティには、意外なほど適している。一度お試しあれば、その結果はおのずと出てくるハズ。

テンペスト
2836800eg

加速タイプでは最強の性能を誇るマシン。かなり高度なシフトチェンジやコーナリングのテクニックが要求される。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
?	96	75	50	―	―

◀クラス6では、〝グレード?〟のマシンを使うのがスジってもんだが、このマシンはハンドリングの性能が悪く、MT専用なので扱うのが非常に難しい。クラス6のオーバーパスシティは、ヴィクトアールで代用できるため、ムリに使う必要はないだろう。超上級者向けか……?

高速タイプ

最速の名を欲しいままにする高速タイプのマシン。事実上オーバルコースでしか使えないが、その突き抜けるスピード感は圧倒的だ。

ファタリタ
20000eg

クラス3になったらぜひとも欲しい。この高速タイプでなければ、オーバルコースを勝つことはまず不可能だろう。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
3	30	65	15	―	2
4	40	70	25	77500eg	4
5	50	75	35	405700eg	5

◀クラス5になってもまだまだ使えるオールマイティで非常にリーズナブルなマシンがコレだ。

イスタンテ
151600eg

スペック的にはファタリタと同じように見えるが、実際はこのイスタンテのほうが、若干速くなっている。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
4	40	70	25	―	―
5	50	75	35	559700eg	―

◀クラス5がファタリタで勝てない人向けにオススメだ。また、ゲパルドを買う金がない(稼ぐのがめんどくさい)人向けでもある。

ゲパルド
695900eg

クラス5までは、最速を誇るマシン。そのためにかなりの高額だ。クラス5がイスタンテでも勝てない人はコレ。

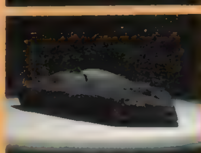


グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
5	50	80	35	―	―

◀オーバルコースは、トップギアで走り抜けるコース。ゲパルドの300Km/hを越える世界はかなりキモチイイぞ。でも、この高速タイプはハンドリング性能が劣るので、バンクのあるコーナーはかなりシビアな微調整が必要だ。タイヤをグリップタイプにして、ドリフトしないで突っ走ろう。

ドラゴーネ
666666eg

スピードだけなら、他を寄せつけないほどの性能を持っている。もちろんオーバルコース専用マシンだ。



グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
?	65	96	40	―	―

◀クラス6のオーバルコースは、このマシンでなければお話にならない。マイカーの中では最速だが、決して最強ではないという点が、いかにも『レイジ』らしいところ。鬼気迫るスピードのために、コントロールは難しいが、恐ろしいまでの体感スピードを体験できる。





まんが/福島県 サトマンキーさん

はじめて探偵物語

「実はね、鎌倉での件以来、私は力を使っていないんですよ。怖くてね。いや、悪いが人を殺すことじゃない。……あの男と私が肉親であると証明しているだけな気がしてね。つまり、私はアレ以来、力を使ったことがない。10年前はともかく、今回の事件とは無関係ですよ」

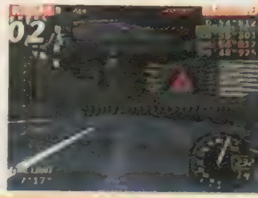
(:9Pへ)

超難度EXTRA GP CLASS 6 ポイント攻略

ＥＸＧＰクラス６は、ほかのクラスとはまさに別物のレースになっている。エントリーしている車は12台から５台に減っているものの、敵車の強さは前作でいうデビルカー並みの実力を誇っている。この壮絶なバトルに勝つための攻略を行っていこう。まず、クラス６ではクラス５まで勝ち抜いた車を使っても１位は取れない。そこでクラス６のショップで出現する〝グレード？〟の車を購入してから初めてクラス６での挑戦が始まる。ミシカルコースト、オーバーパスシティ、レイクサイドゲートの３コースはヴィクトアール、オーバルコースはドラゴーネがオススメだ。今回の攻略は、この２台で行なっていくぞ。



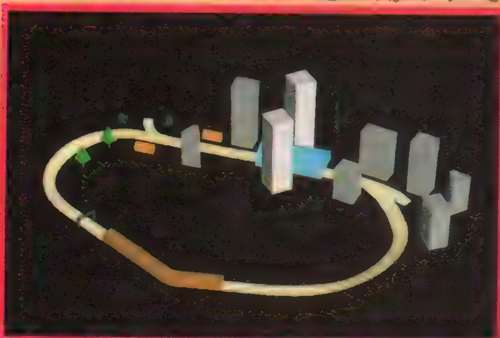
◀ジャンプする前にブレーキをかけ、230キロぐらいまで減速しジャンプ。



◀最終コーナー。写真の地点でハンドルを右に切れば、ノーブレーキで曲がれる。

THE EXTREME OVAL

直線や、コーナーなどをノーブレーキで駆け抜ける爽快感あふれるコース。コーナーで狙いを定め、直線で勝負をかけろ。



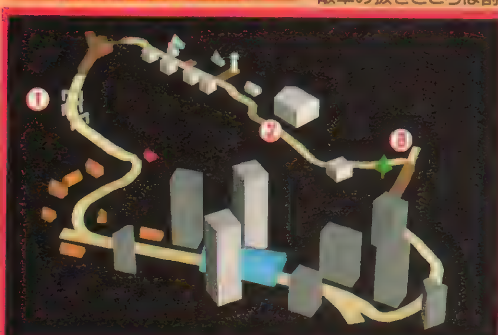
一見、単純に見えるが、車もドラゴーネになり速度が極悪的に速くなっている。一瞬のハンドルミスで壁に激突ということもしばしばだ。また、見た目には広いコーナーでも、ここで敵車を抜くのは少々やっかい。コーナーやバンクではアウトに流されることを頭に入れて、ハンドルを切っていこう。



◀奥にある看板のあたりで、アウトに流される。進入口手前で、少し左にハンドルを切っておくとよい。

MYTHICAL COAST

ショートコースなので早めに抜いていかないと１位になるのは難しい。敵車の抜きどころは割と多いので、チャンスを逃すな。

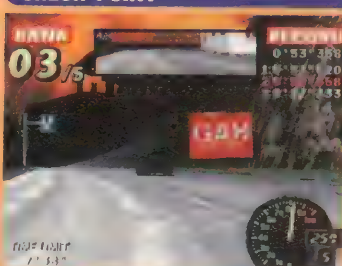


CHECK POINT ①



▲コーナーを入った瞬間から減速し、曲がっていけば案外簡単。出口左の壁に注意しよう。

CHECK POINT ②

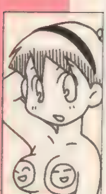


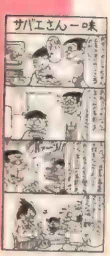
◀海岸沿いのシケインでは、敵車とよく出会うので注意しよう。最後に少し膨らむので、ハンドルをいっぱいに切っておくと安全。

CHECK POINT ③



◀最終トンネル直前のU字コーナーは、アウトから減速しながら思いっきりインを突こう。この場所では敵車が減速しているので、かなりの抜きどころだ。





まんが／福島県　蒼月さん

はじめて探偵物語

「それこそ、キミはなぜここにいる？」「え？　あ、あたしは……なんとなく今日学校に気になることが起きそうな気がして……」「そこを捕まったんだろうが……「なんとなく」なんていうあやふやなもんは証拠としてまったく使いモノにならん。あまりしつこいようだと危ないヤツってことで証言能力を無視されちまう」　（：43Pへ）

OVER PASS CITY

登り坂が多いため、敵車を抜くには十分な加速を維持することが大切。コーナーをいかにキレイにクリアするかがカギといえる。



CHECK POINT ①



▲ジャンプしない程度に減速を行ったほうが無難。クリア後、200km/hを超えていれば成功だ

CHECK POINT ②



◀中途半端な減速では、壁にぶつかってしまう。最初のコーナーは減速して曲がり、次のコーナーはノーブレーキでクリアしていこう。

CHECK POINT ③



▲大きく曲がっているが、ノーブレーキで曲がれる。アウトよりからコーナーへ進入しよう。

CHECK POINT ④



▲コーナーの看板にさしかかるときには、減速しておこう。このあとは敵車の抜きどころ。

LAKESIDE GATE

ブラインドコーナーが多く存在し、抜きどころも限られてしまう。敵車に離されないためにも、コーナーを把握することが重要。



CHECK POINT ①



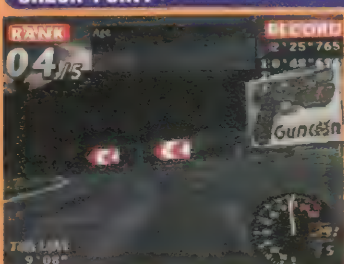
◀左から右へと、うねりが激しいコーナー。敵車の存在も考慮しなければならないので、少し減速して確実にクリアしよう。

CHECK POINT ②



◀コーナー進入後、どれだけ左の壁寄りにラインが取れているかがすべて。前もって減速していれば、うまくラインが取れる。

CHECK POINT ③

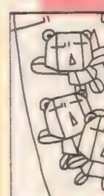


◀ここは大きく左に曲がるコーナー。ノーブレーキでクリアしたいところだが、まず無理。適度な減速を行い滑らかにクリアしよう。

CHECK POINT ④



◀最終トンネルの前の超タイトな右コーナー。左の壁にある標識付近で減速を開始し、コーナーへと向かう。曲がり切るまでブレーキを押しっぱなしにするといい。





まんが／長野県　由貴恵さん

はじめて探偵物語

お？　こ、こんどはいつの間にかハダカのお姉さんがオッハイ！　いやイッパイ！　これまたハレンチ学園でおっぴろげアタックで豪なオレ様としてはもうたまらぁ～ん！　ブルブルンのフニョフニョのビラビラ～ン、フヘフィヘフィヘーン。「……やはりね……こういう行動にでるようねぇ」

（：50Pへ）

サイキックフォース

●発売日／'96年10月4日●価格／¥5,800
●メーカー／タイトー
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

お茶の間超能力大戦に勝ち残るために！

「サイキックフォース」は、自分の周囲360°の空間すべてがバトルフィールドという今までにないまったく新しいタイプの対戦格闘ゲーム。最大の特徴といえるのは、超能力技のコマンド入力が、相手の位置にかかわらず一定ということ。たとえば、←→＋攻撃というコマンドは、相手が左でも上でも変わらず、←→＋攻撃のコマンドなのだ。ほかにも、全周囲からの攻撃を防ぐバリアガード、遠距離攻撃のショットなど、独自の操作になれることがまず必要となる。それらを使いこなせるようになってからが、本格的な闘いの始まりといっても過言ではないだろう。



▲まずは、トレーニングモードでコマンド入力の感覚などを練習しておこう。

ストーリーモードはこう闘え！

このモードでは、キースの使用条件でもある“ハードランクで全キャラクリア”を目指してがんばってみよう。基本的には、COMの周囲で様子を見ながら攻撃を誘い、それを横ダッシュなどで避けてからコンボがいいだろう。また、COMのコンボをわざとガードして、バリアガードではじいて反撃という戦法も有効だ。ちなみに、コンティニューしても大丈夫なので頑張っていこう。



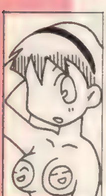
結界をほっとけっかい

コンボや超能力技などで吹き飛んだときにバトルフィールドを囲む壁、結界に当たると、一時的に行動不能になってしまう。この状態で一撃もらうと大ダメージは確実なので、壁のそばではなるべく連続技を喰らわないようにしよう。逆に、連続技の最後で相手が壁に当たるようにすれば、そこにもう一度技を入れられる、ということになる。対戦ではいかに壁を利用するかが勝負のカギだ。



◉使いこなせ！　特殊操作一覧表

ここでは、ゲームのツボとなる特殊操作を解説しよう（超能力技のコマンドは各キャラの解説を参照のこと）。まずモノにしておきたいのが、バリアガードと回避バリアの入力だ。回避バリアは、相手にはじき飛ばされてから次の攻撃へつながるのを阻止する。バリアガードは、近づいてきた相手を逆にはじき飛ばしてこちらのチャンスにすることができるので、確実に入力できるようにしておきたい。ただし、サイコゲージを40%も消費するので、あまり頻繁に使っているとここぞというところで超能力技が出せなくなるぞ。強のショット攻撃は、✚キーで発射方向を調整することができる。これで相手を壁ぎわに誘導して、コンボをたたき込むのだ。相手のショット攻撃には、近距離ならクイックダッシュで相殺しながら近づいて攻撃、遠距離なら通常移動で横に避けて様子をうかがおう。相手のスキを突く、という基本は対人戦でも変わらないぞ。





◀回避バリアも、サイコゲージが40％以上残っていないとコマンド入力に成功しても発生しない。注意しよう。

ダッシュ(D)	✚キーいずれかの方向＋弱・強
クイックダッシュ(QD)	✚キー中立で弱＋強
コンボクイック(CQ)	弱▶弱▶弱▶弱
コンボショート(CS)	弱▶強
コンボミドル(CM)	弱▶弱▶強
コンボロング(CL)	弱▶弱▶弱▶強
ノーマルショット	遠距離で、弱or強
つかみ技	相手に接近してガード＋弱
バリアガード(BG)	ガード中に✚キー一回転
回避バリア(EB)	吹き飛ばされ中に←→＋ガード
コンボスペシャル1(SP1)	弱▶強▶超能力技
コンボスペシャル2(SP2)	弱▶弱▶強▶超能力技



▲クイックダッシュは、ガードと弱攻撃を同時に押すと急停止することができる。活用せよ。



まんが／大阪府　雨宮五月さん

はじめて探偵物語

実はオレはある力を持っている。異質な、普通でない力を肌で感じるのだ。「共感」と呼ばれるその能力は、通常の捜査では解明できない力を感じることができる。あまり公になっていないが現代科学捜査でも、どうしても解明できない事件がけっこうあるのだ。そんなときこの能力にお呼びがかかる。

（：27Pへ）

サイキックフォース

※表内の%は、サイコゲージの消費率を示す　※①はリフレクターで反射可能

BURN



バーンの特徴は、弱攻撃の出が速いこと。近距離からガンガン接近戦を挑んでいこう。コンボスペシャルにはフレイムシュートを組み込んでいくのが確実だ。強攻撃のあと相手が壁に当たったら、トライアングルヒート▶ゴッドフェニックス（サイコゲージがない場合はバーニングトレイルがいい）とつなげるべし。エクスプローダーはブラドのアステロイドベルトをはがす以外にはあまり使い道がない。普段の闘いに無理に組み込もうとする必要はないだろう。



技名	コマンド	%
フレイムシュート	←→＋弱	30%
エクスプローダー	←→＋強	30%
トライアングルヒート	←↙↓↘→＋強	40%
バーニングトレイル	→→＋弱	45%
ゴッドフェニックス	←→→＋強	60%



▲トライアングルヒートで捕まえたら、クイックダッシュで密着▶ゴッドフェニックスで確実に相手の体力を削っていこう。

◀壁ぎわでコンボショート▶壁とつながったら、バーニングトレイルを狙ってみよう。意外と有効なのだ。

EMILIO



エミリオの闘いは、プリズムリフレクターの配置が重要になってくる。結界の四隅近くになるべく離して配置するのが基本だが、適当に配置して画面外に出しておくだけでも相手にプレッシャーを与えることができるぞ。ちなみに、シーカーレイを強攻撃押しっぱなしで撃つと、一番遠いリフレクター１個だけに反射させてフェイントをかけることができる。コンボスペシャルは、単発ではSP１にシャイニングアローしかつながらないが、壁を経由すればプリズムシールやアークエンゼルをつなげることも不可能ではない。狙ってみよう。

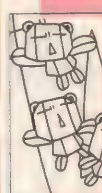


技名	コマンド	%
シャイニングアロー	←→＋弱	30%
プリズムリフレクター	←→＋強	20%
シーカーレイ　※①	↓↘→＋強	40%
プリズムシール	←↙↓↘→＋弱	40%
アークエンゼル	←→→＋強	60%



▲シャイニングアローは3発まで連続ヒットする。クイックダッシュからの奇襲が効果的だ。

◀アークエンゼルは、壁ヒットの硬直や中距離での空振りなど、機会があったら確実に決めたい。



WENDY



ウェンディーの技には、意外とクセのあるものが多い。特にエアクレセントは共に、向きによってコンボスペシャルにつながらなかったりするので、連続技はコンボロングだけにしておくのが無難だ。ただし、壁がつながれば話は別。ボルテックスストリームをつなげて相手が自分の方に飛んでくれば、クイックダッシュで追いかけて強攻撃を入れることができるのだ。ボルテックスストリームが単発で入った場合も、吹き飛んだ相手をクイックダッシュで追いかけてコンボを決められるぞ。



技名	コマンド	%
エアクレセント・1	↓↘→＋弱	30%
エアクレセント・2	↓↘→＋強	30%
シルフィードダンス	←→＋強	35%
ボルテックスストリーム	→→＋弱	45%
アースゲイル	←→→＋強	50%



▲シルフィードダンスは、ウェンディーをスピードアップさせる技。余裕があったら常に装着するようにしておきたい。

◀アースゲイルは、ブラドが岩を着けるのを阻止するぐらいしか使い道がない。普段は無理に狙わないこと。



まんが／東京都　アウーさん

はじめて探偵物語

智奈の表情が深く沈む。「そんな……じゃあ、綾乃の仇は取れないんですか？」さすがに推理小説愛好会所属。その手に対する理解は早いようだ。「ああ。今はな。ケガはないか？」「ええ……でも犯人はわかってるのに……」もう木城宗一郎は大学構内にすらいないだろう。辺りは静まり返っている。

（：97Pへ）

KEITH



隠しキャラとはいえ、バランスが破綻するほどの強さはないので安心して闘えるキース。中～遠距離からショットで牽制して、クイックダッシュで近づいてきたところをフリジットランスまたはフリジットプリズンで迎撃、が基本戦法になる。プリズンで捕まえたら、クイックダッシュで壁ぎわまで押してコンボ▶壁▶超能力技を入れよう。コンボスペシャルにはSP1▶フリジットランスがよい（ほかの技は壁なしではつながらない）。ブリザードトゥースは、硬直が長いものの出は速いので、クイックダッシュからの奇襲に活用すべし。

技名	コマンド	%
フリジットランス	←→＋弱	30%
フリジットスパイン	←→＋強	35%
フリジットプリズン	←↙↓↘→＋強	40%
フリジットシェル	✚キー一回転＋弱	50%
ブリザードトゥース	←→→＋強	60%

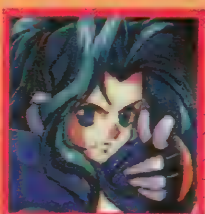


▲フリジットスパインは、技が出るまでの時間が短い。近距離で急接近されたときの迎撃に。



◀至近距離でブリザードトゥースを当てたら、クイックダッシュで追いかけてコンボが入るぞ。

SONIA



ソニアは、テラディスチャージ以外の技がすべてSP1につながるという性能の高いキャラ。とりあえず、サイコゲージに余裕があればエクスキュージョン、そうでなければエレクトリッガーをつなげていこう。もう1回コンボが入れば壁に当てられる、という状況ならば、マグネットアンカーで捕まえてコンボロング▶壁▶超能力技を狙うのもいいだろう。テラディスチャージはクイックダッシュ中に先行入力して、通りすがりにひっかけるような感覚で当ててみよう。けっこう当たるぞ。

技名	コマンド	%
エレクトリッガー	←→＋弱	30%
マグネットアンカー	←↙↓↘→＋弱	40%
ギガンティックドリル	→→＋弱	40%
テラディスチャージ	←→＋強	50%
エクスキュージョン	←→→＋強	50%





▲テラディスチャージは相手の起き上がりに重ねておく、という使い方もある。使ったあとに硬直しないのがポイントだ。

◀連続でコンボを入れても、多段ヒットさせると攻撃力に補正が入ってダメージが下がってしまう。注意せよ。

BRAD



ブラドのコンボで、超能力技が組み込めるのは、CS▶メガプレッシャーだけ。基本に忠実に相手のスキを突いて技を入れるべし。さらに、いかにアステロイドベルトを装着するかがブラドを使う上でのポイントになる。狙い目は画面上でメガプレッシャーを決めて相手が下の方で倒れているとき、またはグラビティー∞を出して相手が吸い込まれている最中にちょっとためてから着けるのがいいだろう。アステロイドベルトを着けたら、クイックダッシュで近づいて岩を当てにいくか、サテライトフォールで岩を飛ばしてほかの技を狙おう。

技名	コマンド	%
メテオハンマー	←→＋弱	30%
メガプレッシャー	→→＋弱	40%
グラビティー∞	←→→＋強	50%
アステロイドベルト	←↙↓↘→＋強	60%
サテライトフォール	←↙↓↘→＋強	※②



▲メテオハンマーは、ズーム状態の画面で奇襲として使うのが効果的。技の範囲を把握しよう。



◀サテライトフォールはサイコゲージを消費しない。遠距離での牽制などに威力を発揮する。

※②はアステロイドベルト継続中のみ使用可能





まんが／大阪府　唯津美影さん

はじめて探偵物語

「宮田靖久が自供したぞ」この事件をオレにふった安田警部補からだった。「へ？　宮田？」「おまえが、北条雅美殺害現場で見つけた怪しいヤツだよ。目撃者がいることを話したら急に弱気になってな　1人目と4人目、つまり岡島美由紀と北条雅美の殺害を認めたよ。典型的なリーパー（切り裂き愛好者）みたいだな」 （：57Pへ）

※③ダメージを受けたときに使用可能　※④ブーストアーム発射直後に使用可能

WONG



ウォン使いなら、戒めの洗礼ヒット後に←→→＋弱強同時押しの追加ヒットは必ず出せるようにしておくこと。対COM戦では、コンボロングのあとにクイックダッシュで追いかけて投げて、完全な世界を使い、さらにコンボロング▶投げがかなり効く。コンボスペシャルに完全な世界を組み込むのは、対人戦でも使える連携だ。また、投げのあと壁に当たって跳ね返ったところをもう一度投げることもできる。連続技なら、コンボロング▶投げ▶壁▶戒めの洗礼＋追加ヒットを狙ってみよう。



▲コンボを喰らったら、超能力技や壁に当たる前に虚空の幻影で脱出すること。回避バリアよりも確実に反撃できるぞ。



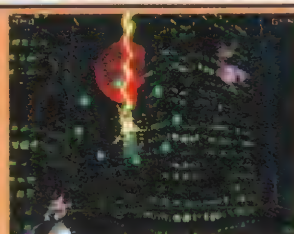
◀次元の瞬きは、弱強同時押しで相手の背後に移動できる。相手のスキを突いてコンボのチャンスを狙おう。

技名	コマンド	%
次元の瞬き	←→＋弱or強	30%
運命の選択	↓↘→＋弱or強	30%
虚空の幻影※③	→→＋弱	30%
戒めの洗礼	→→＋強	40%
完全な世界	✚キー一回転	100%

GENMA



玄真の対COM戦は、ダメージを受けた瞬間に符護術を入力するだけでクリアできてしまう。対人戦でも、強力な連続技や一撃必殺の呪縛殺など、対戦相手の脅威となる技ばかりだぞ。まずは連炎符をばらまいて相手の動きを封じ、鬼火魂を撃ってそれを追いかけるように移動しながら追い詰めて行く。鬼火魂がヒットしたらクイックダッシュで急接近して、弱▶強▶降雷珠の後に鬼火魂（サイコゲージがなければ投げ）がつなげられる。これは、降雷珠のヒットした相手を無防備状態で真下に落とす、という特性を利用した連続技だ。

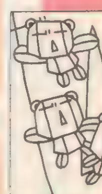




▲単発の降雷珠はスキが大きい。発射後に弱を押すとその場で落雷させられる特性を活用しよう。

◀呪縛殺の追加入力（↑↙→←↘↑後、弱＋強、ガード＋弱、ガード＋弱＋強）は絶対修得せよ。

技名	コマンド	%
連炎符（れんえんふ）	←→＋弱or強	20%
鬼火魂（おにびだま）	→→＋弱	30%
降雷珠（こうらいじゅ）	←↙↓↘→＋弱	40%
符護術（ふごじゅつ）※③	←↙↓↘→＋弱強	50%
呪縛殺（じゅばくさつ）	←→→＋強	60%



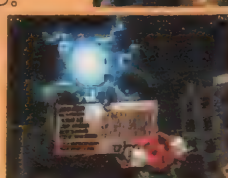
GATES



ゲイツは対COM戦を最も簡単にクリアできる。なんと、距離を取って弱ショットを撃っていればOKなのだ。これで確実に一人分キースに近づくぞ。さて、ゲイツといえばパイルバンカーだが、実はパイルバンカーが入力されたブーストアームは相手の体力を削れないのだ。状況によってはブーストアームだけの方が有利だぞ。コンボスペシャルにはプラズマカノンが最適。相手の動きを止められるので、向きを調整し、サイコゲージをためたあとにもう一度連続技を入れてやろう。



▲出が速く持続時間も長いスタンコレダーは、壁ぎわに追い詰めたときや相手の起き上がりに置いておくと実に効果的。



◀バリアガード中にレバーを回しておけば、はじいたあとすぐ弱を押してプラズマカノンが撃てるのだ。

技名	コマンド	%
ブーストアーム	←↙↓↘→＋強	30%
パイルバンカー※④	←↙↓↘→＋強	30%
スタンコレダー	←→＋弱	30%
プラズマカノン	←↙↓↘→＋弱	45%
オールレンジミサイル	←→→＋強	60%



まんが／石川県　ヤカンけっとるさん

はじめて探偵物語

青いブッチャーがオレ、ガキは紅いのを選んだ。ファイト！「ペチペチペチ」お互いの指先が身体を撫であう、おなじみの音がゲーセンに響く。右手首関節を斜めに固定して、肘関節を35度回転。よし！　そこでマッハ突き！　モデルになったブッチャーという空手家は10秒間に3発のジャブが得意だったという。（：60Pへ）

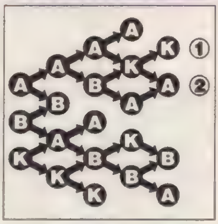
スターグラディエイター

●発売日／'96年10月25日 ●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

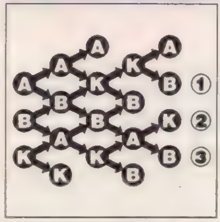
プラズマファイナルへの長くて遠い道のりを克服せよ！

ゲームのカギをにぎるプラズマコンボ。攻撃がつながるルートのタイプは、大きく分けて右の3通り。さらにその中で、ファイナルにつながるルートは、キャラによって何通りか用意されている。例えばハヤトなら「A・A・A・K・A」、「A・A・B・K・A」、「A・A・B・A・A」の3種類。これらをうまく出し分けていくのがポイントとなるのだ。

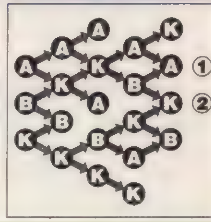
Aタイプ



Bタイプ



Kタイプ



※文中のAは縦斬り、Bは横斬り、Kはキックを表しています。

ハヤト　Aタイプの②から↑＋A

プラズマファイナルを狙う場合、起点となるのは必ずA。この技はかなり出が速く、さらにスキも小さいので、通常の攻撃でも役に立つ。単発で出すのを基本戦術としつつ、ヒットしたら続けてA・A・Kとつなげよう。ポイントとなるのはこのあとで、選択肢としてはプラズマファイナルにつながるAと、単発で終わってしまうKが考えられる。普段は出の速いKをメインに使い、プラズマファイナルへの警戒心を薄れさせてから狙っていくのがいいだろう。

ジューン　Kタイプの②から↑＋K

ジューンでプラズマファイナルを狙う場合、起点となるのはAとBとKの3通り。ところが、A、Bから始めたルートでは、4発目のBがヒットしてしまうと相手は倒れてしまうため、プラズマファイナルは入らない。よって、ヒットさせることを前提とするなら、起点はKということになる。こちらはかなり使い勝手がよく、最後をKでなくBにすれば、プラズマファイナルにはならないものの、軸ずらしで避けようとしている相手にもヒットする。相手の行動を、かなり制限することができる。

ガモフ　Bタイプの②からA

ガモフは基本的に、どれを見ても攻撃の出が遅い。プラズマファイナルにつなげるのは至難の業だ。あえて狙って行くなら、4発目のAがポイントとなる。これは、立ちガード不能の投げ技となっているのだ。これが入ればプラズマファイナルまで持っていけるため、当然相手もこれは警戒しているハズなので、しゃがんで待っているだろう。よって、コンボを3発目で止め、Aでしゃがみガードを潰しに行く。これでガードの種類を撹乱し、あわよくばプラズマファイナルを狙っていくのだ。

サターン　Bタイプの①からB

サターンでプラズマファイナルを狙う場合、ルートは2通り用意されている。2発目をAにするかBにするかという選択だ。が、これはどちらを選んでも、そう違いはない。問題は3発目と4発目の間に存在する尋常ならざるスキ、これをどうするかだ。とはいっても、残念ながらこの問題は回避不能。仕方がないので、普段は通常技主体に戦いを組み立て、相手にプラズマファイナルのことを忘れさせるに限る。うまく4発目まで出すことができれば、そのあとはAかBかで強力な2択を迫れる。

ビルシュタイン&ブラッド　Aタイプの①からA

ビルシュタインとブラッドは、プラズマファイナルまでの軌跡がまったく同じ。ルートは2つで、3発目がAかBかの違いだけだ。前者はしゃがみ、後者は立ちでのガードが不能になっているが、出るまでが遅いので、わりと簡単に止められてしまう。ただ、4発目まで出せれば、最後をKにするかAにするかで混乱させることが可能。遠い間合いからわざと空振りしながら近づいて行くという手も考えられる。なお、ブラッドのみプラズマファイナルのあとにもう1発Aで追い打ちが可能だ。

ゲレルト&カッパ　Aタイプの②からA

ゲレルトとカッパは、基本的な技性能はほぼ一緒といっていい。もちろん、プラズマファイナルへのルートも同じだ。この2キャラは、Aによる攻撃がとにかく強力。プラズマファイナルへの起点となるのもこのAなので、これはかなり助かるのだ。プラズマファイナルへ至るルートは2通りで、A・A・B・A・AかA・A・A・K・Aとなっている。前者は3発目、後者は4発目の終わりにそれぞれスキができるので、うまく出し分けて相手の反撃のタイミングをずらしていこう。



ゴア　Bタイプの③からA

ゴアのプラズマコンボは、全般的に途中で止めるとスキが大きい。どうせスキが大きくなるのなら、最後まで出して、少しでもダメージを与える機会を増やした方が得だ。とはいえ、できる限りスキは小さく押さえた方がいいことは間違いないので、プラズマファイナルを狙うときは一番スキの少ないルートを取る。K・A・K・A・Bというルートがそれだ。ポイントは4発目で、これをBに変えると、相手が立っていた場合投げになる。これで立ちかしゃがみか、相手のガードを混乱させよう。

ベクター　Bタイプの②からK

ベクターはかなり特殊で、全キャラ中で唯一、プラズマファイナルを2種類持っている。もう1つのプラズマファイナルへ至るルートは、P.49のプラズマシークレットコンボの欄を参照してほしい。というわけで通常のプラズマファイナルだが、狙っていくルートはB・A・K・A・Kがもっともいいだろう。極端にプラズマファイナルを警戒しているような相手には、4発目をBに変えるのもいい。ただ、技個々の出は決して速くはないので、狙える局面は限られてくるぞ。



リムガル　Kタイプの①からK

リムガルでプラズマファイナルを狙っていく場合は、とにかくルートが豊富でうれしい。これを適当に出しているだけでも、かなり慣れた相手でないと対処に困ることだろう。そんな中でも、特に便利なルートがA・K・K・B・AかB・K・K・B・Aの2通り。特に前者は、3発目と4発目の間にスキができるくらいで、他のところはすべて連続技になっている。普段から、単発での攻撃がヒットしたらプラズマコンボへつなげる心構えができていれば、よりプラズマファイナルは近づく。

ゼルキン　Kタイプの①から↑＋A

ゼルキンのプラズマコンボは、技の間にスキの小さいものが多い。プラズマファイナルにつながるのも同様で、すばやくバリバリつながってくれるのだ。おかげで、その途中に反撃されることもほとんどない。相手にして見れば相当凶悪だ。ただ、取れるルート自体は少ないので、プラズマコンボを出し分けて相手を混乱させ、それに乗じてプラズマファイナルを狙うという方法は使いづらい。単発のBなどで相手の軸ずらしを封じつつ、スキを見て狙っていこう。

まんが／広島県 破魔矢さん

はじめて評価物語

「1つ、キャラゲーにも五分の魂。昔はキャラゲー＝クソゲーだったもんだけど今はそんなでもないってこと。2つ、ソニーに金あり、ゲームもあり。ソニー産のゲームは○ソばかりっていう時期があったんだけどね。今はそうでもない上に、CMスゴイからね。3つは……」

（①石の上～：26Pへ）（②ブタに～：13Pへ）

魅力的な隠しキャラを使ってレッツプレイ！


▲こんな対戦も実現。親と子、勝つのはどっち？

ＰＳ版には、アーケード版にいた２人の隠しキャラのほか、オリジナルの隠しキャラが１人、合計３人の隠しキャラが用意されている。彼らはほとんどの部分で通常選択できるキャラと同じ技を使うが、中にはオリジナルの技も持っていたりする。ここでは、そんな隠しキャラたちの基本的な戦い方を紹介するぞ。

カッパ

左ページのプラズマファイナルに関する話でも出たように、カッパの攻撃はゲレルトのそれとほとんど同じだ。というわけで、ゲレルトで使えた戦い方は、カッパでもそのまま通用すると思って間違いない。普段狙っていくプラズマコンボも、ゲレルトが得意なＡ・ＡやＢ・Ｂといったものだ。ただ、ゲレルトと同じというのは、通常技に関してのこと。必殺技には、オリジナリティあふれるものが多数用意されている。特に、夕立突きから派生する連携技は強力だ。また、「スタグラ」唯一の乱舞技、河童駄々っ子も積極的に狙っていきたい。ただ出るまでにスキがあるので、相手の起き上がりに合わせよう。


▲河童駄々っ子。バッチリ決まれば気分は爽快だ!!

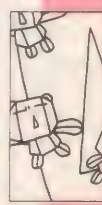
技名	コマンド
土筆坊	→＋A
露払い	→＋B
枯れすすき	→＋K
アメンボ突き	↘＋A
草刈り	↘＋B
蓮の葉蹴り	↘＋K
因幡の白兎	←＋A
もずのはやにえ	↓↘→＋A
蝉時雨	↓↘→＋A・A連打
蛙蹴り	↓↘→＋A・K
夕立突き	→↘↓↙←＋A連打
夕立一本釣り	→↘↓↙←＋A連打・→＋A
夕立露払い	→↘↓↙←＋A連打・B
夕立蛙蹴り	→↘↓↙←＋A連打・K
つむじ風	→↘↓↙←＋B
鐘鳴らし	→→＋K
夫婦蜻蛉	↓↙←＋K
蚋の舞い	↘＋K・←＋K
河童駄々っ子	→↘↓↙←＋A＋B
飛脚打ち	ダッシュ中にAかB
蚤蹴り	ダッシュ中にK・K
馬の嘶き	ダッシュ中にK＋G
タガメ固め	敵がうつぶせの時足側で→←＋K
斜め前転	←→＋K＋G

ビルシュタイン

ビルシュタインは、通常でプレイする際、ラスボスとして登場するキャラだ。そう聞くと「強いのかな？」と思わせられるが、慣れるまではそうでもない。ビルシュタイン自体の動きも遅いし、技の出も遅いのだ。ただ、リーチはかなり長く、しかも姿を消したり空中浮遊することまでが可能となっている。空中浮遊中は相手の下段攻撃を無効化できるので、姿を消して空中浮遊し、必殺技のカラミティダイブを狙っていこう。またビルシュタインは、プラズマコンボのタイプがＡであるにも関わらず、Ｋによるプラズマコンボを得意としている。中でも強力なのがＫ・Ｋ・Ｋというプラズマコンボ。これを出すとビルシュタインは後ろを向いてしまうが、その後続けて後方特殊技のダークサイクロンを出すことで、デススペルキックやデススペルソードといった連携技につなげられる。

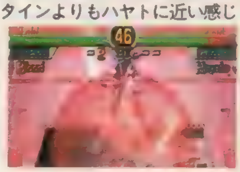

▲後ろを向いたらキック。ここから連続技を狙うのだ。

技名	コマンド
バーチカルソード	→＋A
サイドソード	→＋B
ボーウェルズブレイク	→＋K
ベネトレイトソード	↘＋A
グラウンドヘルウィンド	↘＋B
センチピードキック	↘＋K
スペースレンドソード	↓↘→＋A
ブレイズソード	↓↑＋A
ダブルブレイズ	↓↑＋A・↓↑＋A
ヘルウィンドソード	←→＋B
デッドリートリプル	→＋B・A・A
デススペルキック	ダークサイクロン中にK・K
デススペルソード	ダークサイクロン中にK・A
カラミティダイブ	浮遊中にA
フィアライズソード	ダッシュ中にAかB
スライドセンチピード	ダッシュ中にK
ダークサイクロン	後方に敵がいるときにK
ファイナルビルシュタイン	→↘↓↙←＋A＋B
消える	←＋K
浮遊	K＋G
空中横移動	浮遊中にG

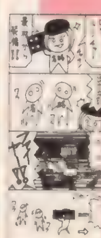


ブラッド

ＰＳオリジナルキャラのブラッドは、基本的な技性能はビルシュタインと同じ。とはいえ、やはり必殺技関係は独自のもので、とくに空中浮遊したり姿を消したりすることができないのは残念。ただ、ビルシュタインに比べると動きも速く、基本的な攻撃は組み立てやすい。戦い方自体は、どちらかというとビルシュタインよりもハヤトに近い感じになるだろう。ただ、持っている武器が長いため、接近戦での斬り合いはあまり得意ではない。そんなときはコマンド投げのクリムゾン・フォースを狙っていこう。与えるダメージがとにかく大きいのだ。


▲コマンド投げ、クリムゾン・フォース。かっこいいぞ！

技名	コマンド
ディセント・ブレー	→＋A
ワイド・スラッシュ	→＋B
シャドー・ファング	→＋K
ソウル・クラッシュ	↓＋A
サイレント・ボルテクス	↓＋B
アサルト・ファング	↓＋K
ダーク・サプライズ	↓↘→＋A
ライジング・トルネード	↓↑＋A
ファイタル・エッジ	↓↓↓＋A
デス・サークル	←→＋B
クリミナル・ラッシュ	→＋B・A・A
アイアン・フィスト	←→＋K
ブル・タックル	←↙↓↘→＋K
イビル・ストーム	←↙↓↘→＋K・B
フェイク・ブレード	→←＋A
クリムゾン・フォース	→↘↓↙←＋A＋B


まんが／東京都　チャカさん

はじめて探偵物語

今回もこの能力がらみで呼び出されたのだが……１～３人目、４人目と５人目の殺害方法がまったく同じなのが最初に引っかかった点だった。あ、いや、殺害方法は犠牲者すべてに共通している。正確には切り口が３㎜とずれていないのが問題なのだ。酷似した犯行方法に当局は同一犯路線から離れられないようだった……。 （：93Pへ）

基本9キャラの技コマンドもバッチリ紹介！

隠しキャラを除いた基本９キャラの全コマンドを、ここに一挙公開！　キャラ固有の必殺技のみならず、特殊技もパーフェクトに網羅しているので、対戦時にはこのページを開いておいて、ぜひ活用してもらいたい。なお、このコマンドはプレイヤーキャラが向かって左側にいるときのもの（つまり、１プレイヤー側でプレイを開始したときの位置）で、位置が逆になった場合は、もちろんコマンドの左右も逆になるぞ。またコマンドのＡは縦斬り、Ｂは横斬り、Ｋはキックを表している。

ハヤト

技名	コマンド
天地斬	→＋Ａ
烈空斬	→＋Ｂ
鋭刃脚	→＋Ｋ
月影	↘＋Ａ
蛇刃	↘＋Ｂ
蛇腿	↘＋Ｋ
円月	→↙↓↘←＋Ａ
裏円月	→↙↓↘←＋Ａ押しっぱなし
紫電壱の太刀	↓↙→＋Ｂ
紫電弐の太刀	↓↘→＋Ｂ・Ａ
紫電弐の太刀改	↓↘→＋Ｂ・Ｂ
紫電参の太刀	↓↘→＋Ｂ・Ｂ・Ａ
鋭刃雷影脚	→＋Ｋ・Ｋ
疾駆突	ダッシュ中にＡ
独龍	ダッシュ中にＢ
双龍	ダッシュ中にＢ・Ｂ
疾風撃脚	ダッシュ中にＫ
ショートジャンプ	Ｋ＋Ｇ
飛燕	ショートジャンプ中にＡかＢ
弧月	後方に敵がいるときにＡ
白虎砲	→←＋Ｋ
阿修羅	↓↓↓
真阿修羅	↓↓↓・Ａ・Ａ・→・Ｇ・Ｂ
新円月	阿修羅の状態で→↘↓↙←＋Ａ
修羅道	阿修羅の状態で↓↓↓
激塵破天	阿修羅か修羅道の状態で→←→←＋Ｋ
紅蓮	阿修羅か修羅道の状態で→↓↘＋Ａ
紅蓮乱舞	紅蓮を３回まで連続入力
極雷鳴斬	修羅道の状態で→←→←→←＋Ｋ

ジューン

技名	コマンド
スターショット	→＋Ａ
ターンショット	→＋Ｂ
ジャイロシュート	→＋Ｋ
シャインドリーム	↘＋Ａ
スターダストショット	↘＋Ｂ
スクリームフラッシュ	↘＋Ｋ
グラウンドジャイロシュート	↙＋Ｋ
トゥインクルエルボー	↓↘→＋Ａ
トゥインクルフィスト	↓↘→＋Ａ・Ａ
スターライトフィッシュ	↓↘→＋Ａ・Ｋ
ノーススターコンボ	←→＋Ｂ・Ｋ
サマーソルト	↓↑＋Ｋ
シャインドリーム	↓↑＋Ｋ・Ａ
コメットキック	↓↙←＋Ｋ
ダブルコメットキック	↓↙←＋Ｋ・Ｋ
プロミネントキック	ダッシュ中にＡかＢ
コスモストリーム	ダッシュ中にＫ
ムーンサルトキック	後方に敵がいるときにＫ
リバースムーンサルト	ムーンサルトキック中にＫ＋Ｇ
マーキュリーホールド	敵がうつぶせのとき足側で→←＋Ｋ
バック転	Ｋ＋Ｇ
ビッグバン	バック転中にＡ・Ａ・→・Ｇ・Ｂ
側転	↓↙←＋Ｇ
挑発	サマーソルト中にＡ・Ａ・→・Ｇ・Ｂ

ガモフ

技名	コマンド
ガモバーン	→＋Ａ
ガモブーン	→＋Ｂ
ガモヘッド	→＋Ｋ
ガモライド	↘＋Ａ
ガモフライキック	↘＋Ｋ
ガモキック	←＋Ｋ
ガモビクトリー	→＋Ａ・Ａ
ガモトルネード	←→＋Ｂ連打
ガモショット	↓＋Ｂ・→＋Ａ
ガモランニングキック	ダッシュ中にＡかＢ
ガモフォール	ダッシュ中にＡ・ＢかＢ・Ｂ
ガモスライディング	ダッシュ中にＫ
ガモプレス	敵がダウン中に←→＋Ｋ
ガモスクリュー	→↘↓↙←＋Ｋ
ガモジャイアントスゥイング	敵の背後から→↘↓↙←＋Ｋ
ガモスイング	↓↘→＋Ｋ
ガモホームラン	ガモスイング後タイミング良くＢ
ガモチップ	ガモホームラン以外のタイミングでＢ
前転	↓↙←＋Ｋ＋Ｇ
後ろ回り込みジャンプ	Ｋ＋Ｇ

サターン

技名	コマンド
ロングスラッシュスロー	→＋Ａ
サイドスラッシュスロー	→＋Ｂ
パッシングヘッド	→＋Ｋ
センダウトスカイ	↘＋Ａ
ロールスラッシュ	↘＋Ｂ
セイリングヒット	↘＋Ｋ
トラピーズスロー	↓↘→＋Ａ
トラピーズコンボ	↓↘→＋Ａ・Ａ
ドラスティックフォロー	→＋Ｂ・Ｂ
タッピングアタック	←→＋Ｂ
トップスピン	↓↘→＋Ｂ
アクロバットアタック	↓↙←＋Ｂ
アクロバットコンボ	↓↙←＋Ｂ・Ｂ・Ｂ
ファイヤークラッカー	←→＋Ｋ
ダブルサプライズ	→＋Ｋ・Ａ
ダンシングフット	↓＋Ｋ・→＋Ｋ
グラウンドラッシュ	ダッシュ中にＫ
側転	↓↙←＋Ｇ

ゲレルト

技名	コマンド
グラントゥシュ	→＋Ａ
グランカット	→＋Ｂ
トリックキック	→＋Ｋ
ブラックヘブン	↘＋Ａ
キリングブル	↓＋Ａ
シャープクロール	↘＋Ｂ
ブラッドダウン	↓＋Ｋ
ジャストスタップ	←＋Ａ
サンダートゥシュ	↓↘→＋Ａ
アンダルシアストーム	↓↘→＋Ａ・Ａ連打
ライジングアロー	→↘↓↙←＋Ａ連打・→＋Ａ
シャープクロール	→↘↓↙←＋Ａ連打・Ｂ
サザンアロー	→↘↓↙←＋Ａ連打・Ｋ
スパニッシュダンス	←←＋Ａ・Ａ・Ａ
ラピッドエルボー	→→＋Ｋ
フライングマタドール	←→＋Ａ＋Ｋ
ブラッディフラメンコ	↘＋Ｋ・←＋Ｋ
エビルバージ	ダッシュ中にＡかＢ
デッドスライド	ダッシュ中にＫ
キック・テル・ソル	ダッシュ中にＫ＋Ｇ
Ｓ．Ｄ．Ｆ．	敵がうつぶせのとき足側で→←＋Ｋ
斜め前転	←→＋Ｋ＋Ｇ





まんが／愛知県　碧奇魂さん

はじめて探偵物語

「誰もが……その、不思議なんですがすっかり忘れていたみたいで。明確な証言がボロボロ出てきました。完全にクロですよ、ヤツは」「ありがとう　鎌倉の方は自分で調べてみるよ　近いしね」「わかりました。……ボスに報告して構わないですよね？」「当然だろ？　兵頭が怪しいならさっさと捕まえてくれ」「ハイ」

（：84Pへ）

ゴア

技名	コマンド
観音開	→+A
水平開	→+B
金的飛蹴	→+K
壷指圧突	↘+A
回転徑斬	↘+B
背骨伸長	↘+K
後回転蹴	←+K
毒薬散布	↓↘→+A
飛躍腰曲	↓↙←+K
組成変換	↓↘→+B
起脳震蹴	ダッシュ中にAかB
滑地面蹴	ダッシュ中にK
鳴投入	敵がダウン中に↘+K
座頭市突	後方に敵がいるときにA
遠心分離	敵がうつぶせのとき足側で→←+K
絶対安静	↓+K+G
手前寝移動	絶対安静の状態で↓+G
奥寝移動	絶対安静の状態で↑+G
寝ダッシュ	絶対安静の状態で←←か→→
脚部回転	絶対安静の状態で←→+K
振動療法	絶対安静の状態でA+B
起きる	絶対安静の状態でG
倍率変更・巨大化	↓↓↓
倍率変更・縮小化	巨大化の状態で↓↓↓
荒療治	巨大化の状態で→+A
内蔵圧迫	巨大化の状態で↓↙←+K・K・K
前転	↘+G

ベクター

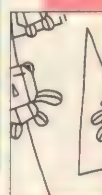
技名	コマンド
アッパービームバズーカ	→+A
チェインソー	→+B
ショベルキック	→+K
ロワービームバズーカ	↘+A
レッグカット	↘+B
ドリルキック	↘+K
ホバーストライト	↓↙←+A
ホリゾンタルレーザー	↓↘→+K
マッドブリッド	↓↑+K
フライングドリル	↓↑+K・↓+K
レッグインパクト	→+K・K
デスエクスプレス	ダッシュ中にAかB
ドリルキック	ダッシュ中にK
バーティカルレーザー	後方に敵がいるときにK
ラストシューティング	敵を背後から投げているときにA
バックローラーダッシュ	↙+K+G

リムガル

技名	コマンド
ビッグホーン	→+A
ボーンブランディッシュ	→+B
ミールバイト	→+K
ゲイムクロウ	↘+B
スカルバースト	↘+K
キングテイル	←+K
テイルリーブ	↙+K
ディノフレイム	↓↘→+K
ロングディノフレイム	←↙↓↘→+K
ボルケイノキック	↓↙←+K
ダブルボルケイノキック	↓↙←+K・K
ランドスライドキック	←→+K
スカルドライブ	ダッシュ中にA
クレイジーウェイブ	ダッシュ中にB連打
ビッグホーン	クレイジーウェイブ中にA
スライディングバイト	ダッシュ中にK
ヘルフロート	後方に敵がいるときにK
ジュラシックトリップ	空中に敵がいるときに↓↑+K
伏せ	↓↓
レッグバイト	伏せ状態でK
ロワーディノフレイム	伏せ状態で↓↘→+K
ロングバックダッシュ	→←+K+G

ゼルキン

技名	コマンド
キーンスラッシュ	→+A
ワイドスラッシュ	→+B
ハンマーキック	→+K
ライジングブレード	↘+A
スライディングブレード	↘+B
スカイスナイプ	←+A
ファイアーホイールコンボ	↓+A・K
トラストブロウ	←→+A
サンダーブレード	←→+B
サンダーホイールコンボ	←→+B・K
ブルーストーム	→↘↓↙←+K連打
ダッシュサンダーブレード	ダッシュ中にAかB
スプリングミサイル	ダッシュ中にK
エアジャベリン	空中で↓+A
ホイールキックコンボ	後方に敵がいるときにK連打
スーパージャンプ	ジャンプ中に↑
回転スーパージャンプ	ジャンプ中に↓↑
急降下	ジャンプ中に↓+G
空中浮遊	ジャンプ中にA+B
空中横移動	空中浮遊中にG
空中ダッシュ	スーパージャンプ中に→→
スカイディストラクション	スーパージャンプ中に↓+K



◉各キャラ固有のプラズマシークレットコンボを使いこなせ！

P.46で紹介したプラズマコンボ。各キャラごとに決まったルートを通らないと連携技にならない。しかし、キャラによっては、そのタイプ別のルート表に当てはまらない特殊なプラズマコンボを持っている。それがプラズマシークレットコンボだ。基本的には連携技なのだが、ベクターのみ最後まで入力するとプラズマファイナルになる。それと、下の表を見てもらえればわかるのだが、残念ながらサターンとゼルキンにはシークレットコンボが用意されていない。普通のプラズマコンボを狙おう。



◀ベクターはプラズマファイナルを2つ持っているぞ。



◀ジューンとガモフは、シークレットコンボが多いのだ。

プラズマシークレットコンボ

キャラ	コンボ	キャラ	コンボ
ハヤト	A・A・A・K・Aから→+K	ゲレルト	↙+A・A・B・K連打
ジューン	B・B・B	ゲレルト	A・A・A・K・AからK
ジューン	B・B・↓+B	ゲレルト	K・A・B・B・Bから→←+K
ジューン	↓+K・↑+K	リムガル	→←K+G中にK
ジューン	K・K・K・↙+K	ベクター	K・A・K・A・Bから←+K (プラズマファイナル)
ジューン	K・K・K・↘+K	ベクター	
ガモフ	↓+A・↓+A	ブラッド	↓+B・↓+K
ガモフ	↓+A・K	ゴア	←+K・↙+K
ガモフ	↓+B・→+A	ビルシュタイン	K・K・K・K
ガモフ	↓+B・K	カッパ	A・A・A・K・AからK
ガモフ	↘+B・K	カッパ	K・A・B・B・Bから→←+K

ブラッドとビルシュタインや、ゲレルトとカッパは、プラズマコンボが同じでもそれぞれ違ったシークレットコンボをもっている。それらをうまく使い分けるのがポイント。



まんが／神奈川県　近江せによさん

はじめて探偵物語

あぁ……見た見た。おもしろいな。ワイドショー。次はドラマだ！　中でも連ドラだな。最近あなどれないって言うし、見とくか。あ、それにバラエティもいいなぁ。TVってばやっぱりおもしろいジャン……。そうそうアニメを忘れてた。関東ローカルのテレビ新東京は要チェック！　だね？　え？　だねじゃない？　ズコー！

スペクトラルタワー

●発売日／'96年10月4日●価格／¥5,800
●メーカー／アイディアファクトリー
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

これからの人もベテランの人も役立つデータ集

◉5～8ケタの数の組み合わせがキャラを作る

100種類を超える職業、最大10,000階にも及ぶ塔、足を踏み入れる度に構成を変える迷宮……とオイシイ要素てんこ盛りの『スペクトラルタワー』。この攻略では、簡単なようで奥の深い5～8ケタの数字入力によるキャラクターメイキングや、既存のRPGとは違うレベルアップ方法の説明、知りたかったあの職業のナンバーや、ゲームを進めるのに有効なお得な情報など、初心者からベテランまで大満足のマル秘データを一挙公開だ。



▲電話番号、誕生日……。最初は適当に入れてみよう。その内、隠された法則に気づくかも？

キャラは3つの要素でレベルアップ

その1●戦闘による成長

プレイヤーは敵を攻撃するとき6面体サイコロを振る。1・2・3が出れば攻撃が当たり、それ以外なら外れ、と実にわかりやすい戦闘システムなのだが、このとき1の目を出せばクリティカルヒットしたことになり、通常よりも大きなダメージを与えられるほかに、敵の属性(詳しくは右のカコミを参照)に対応する能力値が上昇する。



▲種族に対する能力値が大きければ、4や5の目でヒットすることも

その2●アイテムによる上昇

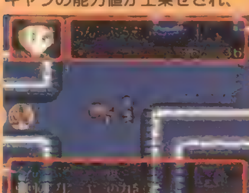
塔にいくつもある宝箱の中には、「対○のメダル」などと右のカコミのパラメータに対応した9種類のメダルが隠されていることがある。これらはアイテム画面で使用すれば、名前と同じパラメータを上昇させられるものだ。ほかにも、「命のしずく」や「こげらだま」など、HPの最大値を上げるものもあるので、こちらも要チェック。



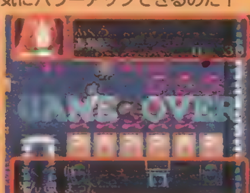
▲成長アイテムは見つけたらすぐに使おう。中には盗む敵もいるから。

その3●能力継承による変化

このゲームには、いわゆる経験値によるレベルアップというものがない。戦闘やアイテムによる成長でも、1つのパラメータが少しアップするだけで、「強くなった」といえるようになるまでは、莫大な労力と時間が必要だろう。さて、その育てたキャラが死んでしまった場合は……？　そういうときには、慌てずタイトル画面に戻って新たなキャラで再スタート。前のキャラが死んだ「階」に向かい、その死体を調べてみよう。すると、現在のキャラの能力値に前回のキャラの能力値が上乗せされ、一気にパワーアップできるのだ！



▲死体を見つけたら恐れずにタッチ。ときどきダミー(？)の死体もある。



▲わざと死んで、能力継承でパワーアップって手もあることにはある。

9つのパラメータ

「スペクトラルタワー」では、そのパラメータも特殊である。要するに、9つの要素に対しての耐性……攻撃力も防御力も兼ねたものだと思ってもらえればイイ。パラメータの成長のさせ方は、左のカコミの通り。また、武器アイテムの中にはパラメータを変化させるものもあるので、装備したらまず調べよう。

対鬼 ゴブリンやコボルドといったザコモンスターに対する耐性。誰もが最初に強化するであろう。ゴブリンタワーである程度上がってしまうのではないだろうか。

対霊 幽霊など実体を持たない系統のモンスターへの耐性だ。このタイプのモンスターの中には、いやな特殊能力を持つものが多い。ぜひとも上げておきたい能力だ。

対魔 インプ、グレムリンなどの低級な使い魔などへの耐性値だ。塔の中を駆けずり回るすばしっこいコイン型モンスターも、この分類に分けられているぞ。

対竜 竜といえばドラゴン。超強力なモンスターの一種だ。出てくるのはゲーム後半だが、たとえこの数値が高かったとしても楽には倒せない強敵になるだろう。

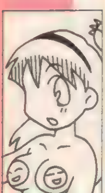
対人 いわゆるモンスターではない、敵として現れる人間に対する耐性。正直いって人間型の敵の方が実力が高い場合が多い。できるだけ上げておきたいパラメータだ。

対悪 使い魔よりも数段ランクが上の、悪魔と呼ばれる存在に対しての耐性値。この値に関係なく(高いにこしたことはないが)、戦いたくない相手である。

対武 ここから下3つは敵に対するパラメータではない。この対武は、武器類をどれだけ使いこなせるか、の目安。武器の中には高くないと使えないものもある。

対食 これは食物に対する耐性だ。アイテムの中には、食べるとHPを回復する代わりに食中毒を起こしてしまうものがある。この値が高ければ、その確率も下がるのだ。

対迷 鍵のかかった宝箱を開けるときは戦闘同様にサイコロを振るのだが、そのときにこの値が高ければ、壊さずに開けることができる。壊した宝箱は失われてしまう。





まんが／北海道　乃亜さん

はじめて探偵物語

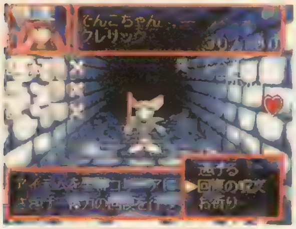
その時、オレは物陰で怪しいヤツが呟いたのに全然気がつかなかった(なぜならハダカのお姉さんだったから)。「実験ナンバー1204は予想通りの趣味にはまりました。到達時間は0.3467秒。なかなかの記録ですが、はしょり方がスゴイです。この実験体は……他に楽しみがなかったと予想されます」

(：91Pへ)

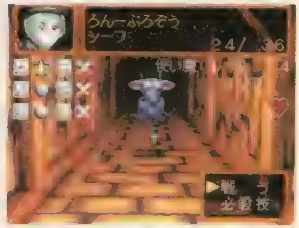
タワー内部で路頭に迷わないためには……

戦闘編

このゲームでは、ゲームがリアルタイムに進行するので、塔の中にはモンスターたちがウロウロと徘徊している。このモンスターと接触すると戦闘画面へと切り替わるのだ。戦闘は前述のように、6面サイコロを振って攻撃の成否を判定する。基本的には1～3（1はクリティカルヒット）を出せば成功、4～6ならば失敗で、これらの数字は敵の属性とそれに対応するパラメータで変化する場合もあるぞ。また、このゲームの変わった点として、戦闘中には「逃げる」という選択肢が必殺技としてしか存在しない。敵か自分が倒れるか、敵が目の前からいなくなる（逃亡など）まで戦闘は終了しないので、不必要なダメージを受けないためにも、先制攻撃ができるか否かはかなり重要。敵に先手を取らせないようにするには、敵と接触するときに背後を取られない（左右からならOK）ようにすることだ。

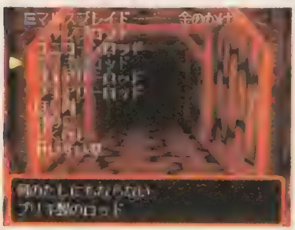

▲戦闘時のHP回復も必殺技以外に手段はない。HPには常に注意を払おう。


▲ドクロマークの床の上で敵と接触すると、いかなる状況でも後手になってしまうぞ！

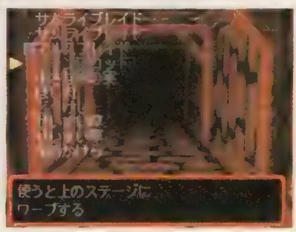

▲このゲームではザコとの戦闘は、必ずしも必要ではないことを忘れないように！

アイテム編

ひたすら塔を上へ上へと上って行くことになるこのゲーム。1度塔に入ってしまうと通常はクリアするまで出られないし、次の階に上った瞬間に階段も消えてしまうので下の階に戻ることもできない。そして、塔内には宿屋などあるわけもなく、プレイヤーはHPやステータス回復をアイテムに頼らざるを得ないのだ。しかも、それらは宝箱からすべて自力で探すことになる。もっとも出現率は低くはないので、それが原因で「死亡」なんてことは滅多にないだろう。むしろ、20個までしか持てないアイテムのヤリクリを考える方が難しいくらいだ。気をつけなくてはならないのは、アイテムを持てるスペースを常時2～3個確保することと、「出し惜しみ」しない精神を持つこと。クリアに必要なアイテムは特にないし、大事にアイテムをとっておいても、盗まれたり壊されたりしたら元も子もないぞ。


▲必要なさそうなゴミアイテムも、必殺技の触媒として役立たせることもできる。


▲謎のパン屋さん。バクチみたいなモノだが、ステータスを回復する手段ではある。



▲上の階や外に一気にワープできる「ロッド」類のアイテムは非常に重宝するぞ。

武器アイテム一覧表

名称	特徴
さびた剣	さびていて使えない剣
ナイフ	鉄でできた普通のナイフ
ブロンズソード	銅でできた普通の剣
ロングソード	戦士が使う大きな剣
マルスブレイド	伝説の遺跡戦士マルスの剣
サムライブレイド	鬼斬り人サムライの剣
フラッシュソード	聖なる光を放つゴーストに強い剣
コインマンキラー	コインマンに強い不思議な剣
ドラゴンブレイク	ドラゴンに圧倒的な強さを誇る剣
人斬りの刃	人を斬ることを目的にした魔剣
エクスカリバー	神が人に与えし聖剣。悪魔に強い

食物アイテム一覧表

名称	特徴
小さな木の実	食べるとHPを20回復する
大きな木の実	食べるとHPを100回復する
毒消し	食べると病気レベルを30回復する
聖水草	食べると呪いレベルを30回復する
黄金の実	食べるとHPを完全回復する
ほしにく	食べるとお腹を壊すかも……
きのこ	食べるとお腹を壊すかも……
こけだんご	食べるとお腹を壊すかも……
いもむし	食べるとお腹を壊すかも……
ねずみのしっぽ	食べるとお腹を壊すかも……

ロッドアイテム一覧表

名称	特徴
ブリキのロッド	何も効果のない杖のようだが……
ユニコーンロッド	使用するとHP、ステータス完全回復
ジャンプロッド	使用すると上の階にワープできる
リターンロッド	使用すると外にワープできる
フェアリーロッド	使用すると道案内の妖精を呼び出せる
石ロッド	???
イプシロンのつえ	イプシロン神の力が込められた杖

その他アイテム一覧表

名称	特徴
命のしずく	最大HPの上限を上げる効果を持つ
こけらだま	最大HPの上限を上げる効果を持つ
パピルス	さまざまなヒントが描かれている巻き物
光る石	使うとHP及びステータス全回復
金のかけら	物を盗む敵はこれから必ず盗む
天魔石	使うとHP及びステータス全回復
ただのがらくた	使用したアイテムが壊れるとこれになる





まんが／広島県　DDTさん

はじめて探偵物語

よし……資料としてもっと雑誌を買い集めないといけないな。これは大事なことだ。間違っても連載記事の続きが読みたくなったとか、類似雑誌にもっと楽しい記事がないかなぁ……なんて不純な動機じゃないぞ。オレ様。

（①一般雑誌コーナーに行く：21Pへ）（②趣味の雑誌コーナーへ行く：71Pへ）

必殺技編

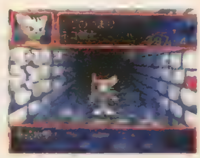
全必殺技一覧表

必殺技名	効　力
アイテム取り	モンスターのアイテムを盗む。アイテム欄が一杯の場合は必ず失敗する
味見する	モンスターをなめる。敵が逃げるか、プレイヤーキャラが病気になる。たまにHP回復
うずしお斬	ぐるぐる回転してダメージを与える。失敗したら空振り、たまに病気になる
運命のカード	ワールドのカードを1枚引く。HP完全回復など、さまざまな変化が起こる
お祈り	聖神コーリアの力で幽霊系のモンスターを成仏させる。幽霊系以外の敵に効果なし
おたけび	おたけびでモンスターを驚かす。成功したら敵が逃亡、たまにHP－1
回復の呪文	聖神コーリアの力で体力を完全回復。ただしアイテムを1つ消費し、失敗もある
キスでチュッ!	モンスターにキスをする。うまくいけば敵が逃亡、失敗すると病気になる
口説く	モンスターを口説いて逃がし、戦闘を脱出する。失敗することもある
月光連打	モンスターに10回連続攻撃。プレイヤーキャラにも20～50のダメージ
剣魔合成波	命の力を開放した波動でモンスターを一撃で倒す。プレイヤーキャラのHP最大値－1
剣魔連撃	モンスターを倒すまで連続攻撃。1回攻撃するたびにプレイヤーキャラのHP－20
攻撃君	「攻撃君」を呼んで戦わせる。敵にダメージか一撃で倒す。失敗することあり
混乱させる	変な行動でモンスターを混乱させる。うまくいけば敵が逃亡。失敗することもある
疾風の呪文	風の力でモンスターに5回連続攻撃。プレイヤーキャラも100のダメージを受ける
商談	モンスターにアイテムを渡して取り入る。モンスターが立ち去り戦闘終了。失敗あり
スマイル	モンスターに微笑みかける。敵が立ち去り戦闘が終了する、失敗あり
生気吸収	モンスターの体力を吸収してHP回復。敵にダメージを与え、HP＋5～20。失敗あり
聖回復の呪文	アイテムを1つ使ってHPを回復する。失敗することもある
聖剣波	聖なる波動で幽霊系のモンスターを一撃で倒す。失敗することもあり
聖なる波動	聖なる波動でモンスターを倒す。プレイヤーキャラもHPを半分消費
そでの下	モンスターにアイテムを渡して取り入る。敵が立ち去って戦闘終了、失敗あり
空と光の歌	世界をたたえる神歌。さまざまな現象がモンスターとプレイヤーキャラに起こる
ゾンビ呼び	ゾンビを呼び出してモンスターにダメージを与える。失敗あり。たまにHP回復
大地の歌	母なる大地の歌を歌い、HPを回復する。失敗することもある
たたずむ	何もしない。さまざまな行動を起こすが、すべて無意味
食べる	モンスターを食べて一撃で倒す。たまに病気になってしまう場合がある
チェンジ	サイコロの結果の内容を入れ替え、そのあとでサイコロを振って攻撃
地殻変動	自然の力を操ってモンスターを一撃で倒す。失敗する場合もあり
超連続攻撃	モンスターを10回連続で攻撃する。プレイヤーキャラにも0～100のダメージ
手品をする	モンスターに手品を見せて驚かす。成功したら敵が逃亡する
電撃の呪文	モンスターにダメージを与える。プレイヤーキャラにも40のダメージ
逃げる（1）	モンスターから逃げだし、戦闘を脱出する。失敗することもある
逃げる（2）	モンスターから逃げだし、戦闘を脱出する。逃げる（1）よりも成功確率が高い
ぬすむ（1）	モンスターのアイテムを盗む。アイテム欄が一杯の場合はかならず失敗する
ぬすむ（2）	モンスターのアイテムを盗む。ぬすむ(1)よりも成功確率が高い
呪い殺す	プレイヤーキャラの呪いをモンスターにぶつけてダメージを与える。呪われていても使える
爆炎の呪文	炎でモンスターを攻撃し、一撃で倒す。プレイヤーキャラにも1～200のダメージ
爆裂剣	モンスターを必殺の一撃で倒す。プレイヤーキャラにも0～100のダメージ
花と風の歌	自然をたたえる聖歌を歌う。高い確率でモンスターが逃亡する
必殺攻撃	めちゃくちゃな攻撃でダメージを与えるか、一撃で倒す。たまにHP－100
病魔の呪文	病気でモンスターを攻撃。ダメージを与えてプレイヤーキャラの病気レベル－20、失敗あり
武器にする	持っているアイテムを使ってモンスターにダメージを与えるか一撃必殺、失敗あり
分身	3人に分身して3連続攻撃。ただし、次のターンで受けるダメージも3倍
変なおどり	モンスターの前で踊りだす。敵が立ち去って戦闘終了、失敗あり。たまにHP－10
冒険の知恵	アイテムを使ってモンスターを攻撃。ダメージを与えるか一撃必殺、失敗あり
身代わり君	「身代わり君」がモンスターの攻撃を受けてくれる。1撃受けると消滅する
やまあらし	モンスターを回転して投げ飛ばし、ダメージを与える。プレイヤーキャラもHP－10
呼ぶ祈り	何者かの登場を祈る。HPを100か1回復、失敗することもある
呼ぶ口笛	口笛でユニコーンを呼ぶ。プレイヤーキャラのHPを100回復、失敗あり
呼ぶさけび	叫んで何者かを呼び寄せる。敵にダメージか一撃死、プレイヤーキャラにもダメージ
連続攻撃	モンスターに2回連続攻撃。失敗はなく、ノーリスク。オイシイ技だ

各キャラクターたちは職業に見合った必殺技を、それぞれ3つまで保持している。それらは名前こそ必殺技だが、その位置づけは普通のRPGでいうところの「アイテム」や「呪文」などのコマンドと同じ。その内容も、相手を一撃で倒すまさに「必殺」のものから、意外な効果をもたらす「お笑い系」の技まで実に多彩だ。新しいキャラクターのナンバーを手に入れたときは、左の表を参考にどんな必殺技を使えるかをチェックだ。もし、使えない技しかないようならば、さっさとほかのキャラに切り替えた方がイイぞ。それくらい必殺技の依存度がこのゲームでは高いのである。また下の表では、独断と偏見で選んだオススメの必殺技とその技を持つキャラクターを明記してある。左の表と合わせてキャラ選びの1つの目安にしよう。補足として、下にはスペースの都合で収まりきらなかったオススメ必殺技の「連続攻撃」の使用可能キャラ名を以下に列記する。少々見にくいかもしれないが、こちらも参考にしてほしい。

「連続攻撃保持キャラ」
フリーファイター／戦士／ソードマン／デザートガード／オーラファイター／ドラゴンバスター／美しき戦士／魔法戦士／オークキラー／バトルマスター／アマゾネス／レンジャー／おさる／ネコ戦士／カエル戦士／バーサーカー／ルーンマスター／英雄／侍／空手マスター／ヤワラマスター／武道家／武将／ジェネラル／カンフーマスター／ウェアウルフ／ウェアキャット／ロウニン／遺跡戦士





▲これが、その連続攻撃。サイコロを2回振れるぞ。しかもペナルティなしだ。

オススメ必殺技使用キャラリスト

必殺技名	使用可能キャラクター
アイテム取り	アイテムハンター／ネコ戦士／コレクター／うらない師／ギャンブラー／ピエロ
運命のカード	うらない師／ギャンブラー／ピエロ
回復の呪文	クレリック／ライトメイジ／エルフメイジ／エルフクレリック／パラディン／聖者／賢者／ビショップ／伝説の勇者
キスでチュッ!	アマゾネス／ひつじかい／ぬいぐるみ師／お笑い芸人／プリンセス／カエルだんしゃく／エルフメイジ／夢の住人／賢者／案内人／ソーサラー
生気吸収	バンパイヤ／魔王の息子
聖剣波	エルフナイト／パラディン／伝説の勇者／天空戦神
大地の歌	遊牧民／デザートガード／エルフレンジャー／エルフクレリック／原始人／レンジャー／デザートシーフ／詩人
食べる	野性児／原始人／バーサーカー／案内人／グルメ／魔王の息子
地殻変動	風水師
呪い殺す	呪術師／武将／魔王の息子
病魔の呪文	ダークメイジ／隠者／呪術師／ソーサラー
呼ぶ口笛	エルフレンジャー／レンジャー／魔獣使い



まんが／東京都　祥人さん

はじめて探偵物語

2人目の犠牲者が出てからすでに15日が経過していたが、過去の現場を調べてみた結果、それは確証となった。2人目と3人目、5人目の現場には明らかに同じ感じが漂っていた　しかも……かなり強く。「感じ」というのは一般感覚だと「匂い」にかなり近く、当然強い力を持つ者はその痕跡を長い時間残すことになる

（：20Pへ）

『スペクトラルタワー』の謎に迫る㊙大放出!

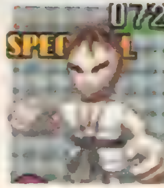
㊙の1◉上級職10種類のナンバーを公開!!


▲【忍者】
作成ナンバーは「50−3273」だ


▲【おさる】
作成ナンバーは「142−2210」だ


▲【風水師】
作成ナンバーは「89−7900」だ


▲【夢の住人】
作成ナンバーは「177−5965」だ


▲【空手マスター】
作成ナンバーは「146−3240」だ


▲【隠者】
作成ナンバーは「145−7446」だ。


▲【アマゾネス】
作成ナンバーは「92−3242」だ。


▲【ギャンブラー】
作成ナンバーは「120−3162」だ。

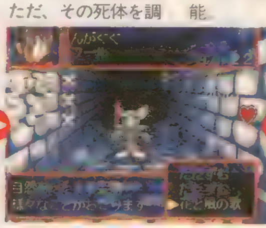

▲【オーラファイター】
作成ナンバーは「103−3802」だ。

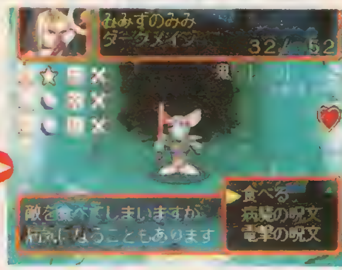

▲【用心棒】
作成ナンバーは「203−6043」だ

㊙の2◉真の能力継承法を伝授!!

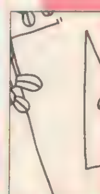
先に説明した、前回のキャラクターのパラメータを引き継ぐことのできるレベルアップ「能力継承」。パラメータがすべて上乗せされるうえに、特にデメリットもない。これがキャラを成長させるベストの方法、といっても過言ではないだろう。ただし、引き継がれるのはそのパラメータだけで、必殺技などの継承は不可能……だった。ところが、実はある方法を使うことで前回のキャラの必殺技までも継承できる、「真の能力継承法」があることが判明したのだ！　方法はいたって簡単で、前回のキャラクターの死体を発見するところまでは普通の方法と同じ。ただ、その死体を調べるときに、「L2」、「R1」、「R2」のどれかのボタンをずっ〜と押して（継承が終わるまで）おけば、自分の持つ必殺技と死体の持つ必殺技を交換することができる。ここで気をつけてほしいのが、あくまでも交換だということ。1キャラの持てる必殺技数は3つまで。新しい必殺技を得るには、何かしら技を失わなければならないぞ。しかし、組み合わせ次第では攻撃にも防御にも長けた、究極のキャラだって作ることも可能。


▲死体を調べるときに「L2」「R1」、「R2」のどれかを押し続ける


▲見た目には特に変わりはない。だが、戦闘画面に切り替わると……



▲「食べる」で病気になり「病魔の呪文」で攻撃。こんな便利なのもOK！



㊙の3◉伝説の最強剣「天魔剣・流星」はこうして作れ!

「光る石」を「魔法のといし」を使って「光るといし」を作成する（2組必要だ）。

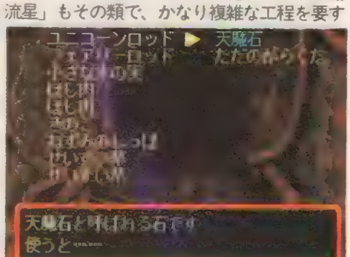
▼

次に「天魔石」を「光るといし」で磨き上げると「天魔のしゃく」ができ上がる。

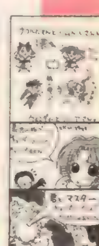
▼

その「天魔のしゃく」を「光るといし」でさらに磨くと「天魔剣・流星」の完成だ!

「スペクトラルタワー」には、一見ガラクタのような役に立たないアイテムが数多く存在する。だが、それらは「といし」で磨いてやることで別のアイテムに化けたりする場合もあるのだ。ここで紹介した「天魔剣・流星」もその類で、かなり複雑な工程を要するものの、秘められたその能力はほかの武器とは比べモノにならないほど素晴らしい。まず、これを持っているキャラは呪われることがなくなるし、戦闘中にアイテムとして使用すると、HPを回復できる。もちろん威力だってバッチリだ。作成するだけの材料を集めるのは少し困難かもしれないが、それに見合うだけの性能を持つ「天魔剣・流星」。ゲームクリアまでにぜひ手に入れたい1本だ！



▶非常に手に入りにくいのが「天魔石」。ひたすら宝箱を開けるしか方法はないのだが……



まんが／山形県　睡蓮さん

はじめて探偵物語

そういえば最近ビデオも見てなかったなぁ。よし、今日は雑誌とビデオをつまみにドバーンと酒飲んで、ドバーンと寝ちまおう　な？　って誰に言ってるんだ？　for オレ。あ（頬赤）……ア・ダ・ル・ト・ビ・デ・オだぁ〜！　よーしこいつもドバーンといっとくか！　成人男子たるもの大事だよな、その辺。（：63Pへ）

はるかぜ戦隊Vフォース

●発売日／'96年11月15日●価格／¥5,800
●メーカー／ビング
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

全15ステージの攻略法を初心者向きに徹底解説！

「Vフォース」攻略の基本は、「敵、味方双方の初期配置ユニット」「敵の行動パターン（進軍ルート）」「援軍ユニットの有無とその種類」の3つのポイントを把握すること。とくに、初期配置＆増援ユニットの種類を知ることは、主人公たちの乗るユニットにどの武器を装備するかにかかわるので重要だ。

また、このゲームに登場する味方ユニットは、（主人公たちの乗るユニットも含めて）かなり打たれ弱く、撃墜されやすい。そこで、特殊な勝利条件が設定されているステージを除くほとんどのステージでは、敵ユニットをこちらに有利なポイントに誘い込む〝待ち〟が基本戦術となる。無謀な突出は確実に命取りとなるので、絶対に避けるようにしよう。



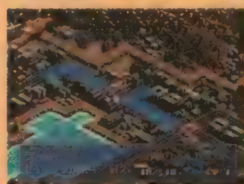
◀まず、自軍の戦力を集中。その後、敵の部隊を少しずつおびき出して各個撃破していくのだ。

STAGE 1 来襲！ バスクキール帝国

プレイの基本を把握するための練習ステージ

初期の味方戦力は奈月のエンキュリーが1機のみ。まずは、近くにいるアブリーブ3機を相手にしよう。このうちの2機を撃墜すると、敵の増援部隊と、味方の増援（雪菜のエンキュリーを含む）が登場する。そうしたら、奈月たち飛行部隊はアブリーブを相手にし、NPCの地上部隊には、対空武器を持つ敵地上ユニットのラティオ・ジリを攻撃させる。なお、余裕があれば、対空攻撃力を持たない地上ユニットのコークライトG2は、奈月と雪菜のレベルを上げるために、2人にトドメを刺させるようにしたい。とくに雪菜は中盤のステージに登場しないので、この序盤でレベルを上げておくといいぞ。

▶地上部隊はこの基地を目指して移動。飛行部隊は、アブリーブを海上におびき出して戦うようにしよう。



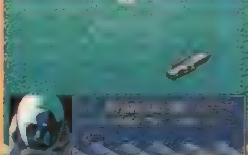


◀飛行ユニットは、ラティオ・ジリの射程内には入らないように注意しよう。

STAGE 2 レグルス発進

包囲された味方の部隊を救出せよ！

このステージから、ようやく前半の主役メカ・レグルスが登場。ステージ1で使ったエンキュリーとは比べモノにならないほど性能は高いが、それをあてにしてレグルス3機だけでずんずん進んでいくと返り討ちにあってしまうので注意しよう。さて、まずは包囲された味方のスリヴァン3機の救出だが、とりあえずレグルスとスリヴァンを合流させるように各ユニットを動かしていく。そのあとはレグルスを前面に立て、スリヴァンを一旦海上に逃がすようにしよう。ちなみにスリヴァンはかなり弱いユニットなので、移動の際は敵の射程に極力入らないように慎重に動かそう。次に、マップ左端に登場する味方の地上部隊を使って、ボスの周囲にいるラティオ・ジリをおびき出しつつ倒す。そして（あるいは同時に）、D・スレンジャーをレグルスで攻撃するのだ。なお、出撃前にレグルス3機に対艦武器を装備させるのを忘れないようにしよう。



▲途中、敵の奇襲部隊が登場するが、これは母艦をうまく使えば十分倒せる。

▶戦艦ユニットはかなり耐久力が高い。攻撃するときは、レグルス3機を同時にぶつけよう。

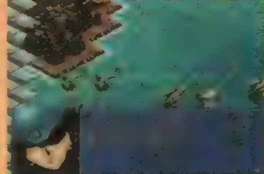


STAGE 3 海上の攻防

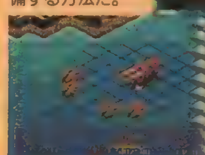
狭い中に大部隊がひしめく激戦マップ

艦2、戦闘機5（または8）、戦車4と充実した戦力で始まるステージ3。敵も大部隊で登場し、かなりの激戦となるだろう。ここはボスを落とすことが勝利条件なのだが、いきなりそれをやるのは無理。まずは、マップ左上の敵地上部隊とヴェセルス・ミザ、寄ってくるレリオンレンセスを撃破し、それからボスのメルビルへ向かうのだ。攻略のポイントは、戦う相手を選んで、順番に倒していくこと。また、ここでは敵の増援部隊として、ヴェセルス・ミザ（×3）とアブリーブ2（×4）の2部隊が、ランダムターンに2回に分けて出現するが、部隊を突出させなければ大丈夫だ。

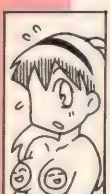
ちなみに、このステージから、レグルスのオプションが選択可能になる。自分の戦術やユニットの能力、操縦するキャラクターの能力に合わせて選ぼう。オススメは、耐久力を回復できるリペアユニットを1つ、回避力を上げるオプションを1つ装備する方法だ。

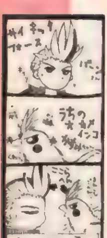


▲ステージ2でスリヴァン全機を助けていれば、初期配置ユニットとして3機とも登場してくれるのだ。



◀ボスはかなり堅いので、まわりの護衛をすべて倒してから戦力を集中して倒そう。





まんが／青森県　おさPさん

はじめて探偵物語

「それはきっと彼女が温泉の素をお風呂に入れていたからなのと、制服は……密会する予定だった彼氏がマニアだったからだよ」……オレは名探偵らしく、思いきり断定でモノを言ってみた。まあそれはかなり冗談で、ちゃんとした調査を開始しようとしたその時！（①大変です！と誰かが駆け込んでくる：68Pへ）（②温泉へGO：22Pへ）

STAGE 4 変形！ デルタライバー

奈月と雪菜が、初の地上戦闘を体験！

味方部隊の初期配置位置はマップのほぼ中央。基本的には、このあたりを中心に戦いを展開していこう。エンキュリーは必要に応じて左右から迫ってくる敵を迎撃。レグルスは、左右に別れて各個撃破してもよし、正面のボスユニットの護衛を叩いてもよし、その高い機動力を生かすように使おう。そうして最後に、正面のボスを攻撃だ。なお、デルタライバーはマップ右の基地上で回復・補給をしながら戦うといい。ちなみにステージ2&3をスリヴァン3機が全機無事な状態でクリアしたなら、ここでも登場して加勢してくれるぞ。



▲ここでは、当分出番のない雪菜のレベル上げを優先しよう。

レグルスがパワーアップする！



「武器」「装甲」「移動力」の3つから選ぶわけだが、ここでの強化はゲームの最後まで影響していくので慎重に考えて選ぼう。オススメは「武器」か「移動力」の強化だ。

STAGE 5 無重力の戦い

大気圏を突破し、3姉妹はついに宇宙へ!!

このステージ5は、ボスや強敵となるユニットはいないものの、後半に大量の敵増援部隊が登場する。ここで安全に勝利するためには､基本戦術である“待ち”を徹底して行うことが必要だ。まず､エチュード2と護衛の味方戦闘機を初期配置位置からマップ左下方向に移動し､そこにレグルスを合流させる。そうして回復・補給をしながら敵を倒していくのだ。敵ユニットの弱点は、F・マイスナーがミサイル、ルカス・デフィがビームなので、レグルスには2つの系統の対空武器をバランスよく装備させよう。途中で登場する増援部隊も、初期配置の敵部隊と同数&同機種なので、対処方法も同様だ。なお、前のステージで行ったレグルスの強化の結果はここで確認できる。ちなみに、ステージ4のクリア前に＜中断＞コマンドでセーブし、3種類の強化の結果を確認してから、改めてステージ4に戻ってどう強化するかを選ぶのも1つの方法だ。



▲宇宙では敵との距離感がつかみにくいので、移動する際は敵との距離に注意しよう。



▶エチュード2は回復・補給が10回しかできないので、使用するタイミングが大切となる。

STAGE 6 武将ギモス

月面にある地球連邦軍の基地を守れ！

このステージは、マップ中央の基地を破壊されるとゲームオーバーとなってしまうので、基地上空を確保することが戦術の基本となる。とにかく、部隊を基地上空に向かわせよう。なお、月面が舞台ということで、このステージには対空武器を持った敵地上ユニットが2種類登場する。個々の攻撃力はさほどでもないが、集団で攻撃されるとレグルスでも撃墜されてしまう可能性があるので、味方の飛行ユニットを移動させるときは、これらの対空攻撃ユニットに注意しよう。ちなみに、この対空攻撃ユニットへの対処方法としては、地上攻撃能力が高い美月のレグルスに、対地攻撃用の武器を装備し、さらにすべての攻撃に対する回避力がアップするオプション「デコイ」で回避力を上げ、攻撃するといいだろう。そのほかの飛行ユニットはこちらの移動に合わせて寄ってくるので、各個撃破すればいい。そうして最後に、ボスユニットを攻撃するのだ。



▲敵の対空攻撃ユニットを怖がってゆっくり進んでいると、基地を破壊されてしまうぞ。



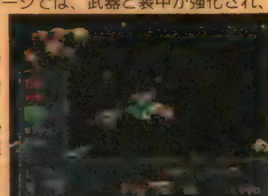
▶ボスユニットは耐久値が1ケタになると退却する。うまく倒せば大量の経験値が手に入るぞ。

STAGE 7 金星へ

すべての謎が隠された星、金星に到着！

ここで取れる戦術は、マップ左上と右下の敵部隊のどちらかを攻めてそれを突破口とするか、両部隊の中央を強引に突破してボスユニットへ向かうかの2つ。しかし、中央や右からの突破は左右から挟撃される確率が高いので損害が増えやすい。最初に左上の部隊を撃破してそのあとボスに向かう、という戦術がベターだろう。また、途中で母艦のエチュード2とランド・ホースが離脱してしまい、代わりにダメージ回復と弾薬補給が可能なグランバーRSが登場する。ただし、母艦と違って、1ターン内では回復か補給のどちらか1つしかできないうえに、使用できる回数も少ないので、使いどころを間違えないようにしよう。

また、このステージでは、武器と装甲が強化され、オプション数が3つに増えたスペシャルタイプのレグルスで雪菜が再登場する。ただし、彼女自身のレベルは低いので、無謀な突出は避けるようにしよう。



▲宇宙空間に浮かんでいるアステロイドの地形効果を利用して、有利に戦闘を進めるようにしよう。



◀グランバーRSは補給専用だが、装甲が厚いので、多少なら壁代わりにも使える。



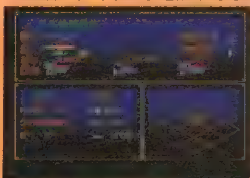


まんが／福岡県　蒼月さん

STAGE 8 ダインの宙域

金星への最後の関門、猛将ダイン！

ステージ7の最後で奈月と雪菜が金星へ不時着してしまい、ここではレグルスが2機しか使えないうえに、味方のユニット数も少なめだ。それに比べて、敵ユニット数はやたらと多く、慎重に戦うことが要求されるステージとなっているのだ。ここでの戦術は、まず、マップ中央上に位置するルカス・デフィにビーム装備のユニットを、マップ右下に位置するF・マイスナーにミサイル装備のユニットを近づけ、おびき出しつつ攻撃。そうして護衛の部隊を片づけてから、敵のボスへと向かうというもの。このとき、ボスの近くにいるダイロン（強力な対艦武器を持っている）を先に倒しておくようにしないと、近づいた味方の戦艦ユニットが破壊されてしまう危険があるので注意しよう。ポイントは、美月と華月のレグルスに、どういう種類の武器を装備するかという点だが、これは、それぞれにミサイルとビームを装備し分けてやるといいだろう。



▲ダイロンの装甲の厚さ、対艦武器の強力さはかなりのもの。戦艦よりも注意が必要だ。



▶ここには基地が２つ登場するが、どちらも使いづらい位置にあるので無理に利用する必要はない。

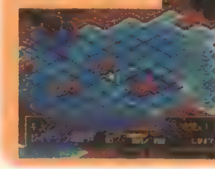
STAGE 9 レグルス出撃

奈月と雪菜、デルタライバーで決死の脱出！

このステージのクリア目標は、これまでで初の「マップ脱出」だ。とはいえ、脱出するには敵を倒しながら進むしかないので、そういう意味ではほかのステージと同じといえる。まず１ターン目に登場する味方の増援（飛行ユニット５機）とともに、敵を倒しながらマップほぼ中央に位置する基地に向かう。2ターン目にはマップ右中央に味方の増援第2弾（地上ユニット4台）が登場するので、彼らも同じく基地を目指して進軍させる。2つの部隊を基地で合流させたあとは、脱出地点まで全軍で移動していけばOKだ。また、奈月と雪菜のレベルは敵と比べてかなり低いはずなので、敵ユニットのトドメを2人に刺させるようにすれば、アッという間にレベルアップできるぞ。なお、マップ右上隅に毎ターン登場する敵を使ってレベルアップに励むこともできるが、この敵はレベルが低いので、レベル上げには時間がかかることを覚悟しよう。



▲デルタライバー＋飛行部隊が到着する前に、地上部隊でこの基地を占領しておくようにしよう



◀湖上の敵ユニットは結構強力なので、少しずつおびき出して倒すようにしよう。

STAGE 10 アルタミラ発進

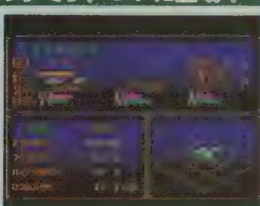
新型機に乗って、奈月＆雪菜が復活!!

このステージの目標は、「敵の戦艦をマップ中央上方にある味方の基地の上空に誘い込み、基地を自爆させて撃墜する」というもの。この敵戦艦が、攻撃力・防御力ともに高く、うかつに近づけばレグルスでもアッという間に撃墜されてしまうほどの強さ。そこで、レグルスに比べて回避力も防御力も格段に高い新型機アルタミラをオトリとして使い、基地上空まで戦艦を引きずり出すのだ。なお、このステージでも無限に登場する敵増援がいるのでレベル上げ作業は可能だが、得られる経験値が低いので、かなり時間がかかってしまうぞ。



▲うまく戦えば、この強力な戦艦も落とせるかも？

新型機アルタミラ、ついに登場！



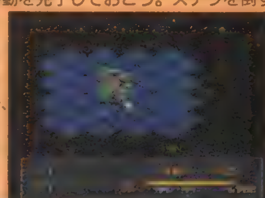
武器は4つ、オプションは3つまで装備可能。さらに1ターンでの攻撃回数も2回に増えている。ちなみに、ステージ4での機体強化は、この機体にも受け継がれるのだ。

STAGE 11 ギモス再び

増援につぐ増援！　最大の長期戦が始まる！

2段階に分けて敵の大部隊が増援として登場し、同時にマップサイズが変化する、ゲーム中最大の長期戦ステージだ。ポイントは、ユニットの回復・補給をいかに効率よく行うか。戦いが長時間に渡るため、ダメージを極力受けずに戦わねばならず、ユニットの運用にはこれまで以上の慎重さが要求される。

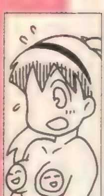
まず、ダインの戦艦の強力なマップ兵器に注意しながら、中央上方の基地を目指して全部隊を前進。同時に敵の初期部隊を叩こう。ダインを倒すとマップ右端中央にステラ部隊が登場するが、ダインほど強くないので楽に倒せるはず。ただし、彼女の登場と同時に味方戦艦が移動不能になるので、ダインを倒す前に基地周辺への戦艦の移動を完了しておこう。ステラを倒すと、ようやく大ボスのギモスがマップ右上隅に出現する。ギモス自身はさほど強くないが、対艦攻撃力の強いダイロンを4機も連れているので、注意が必要だ。



▲ここでついにイクトが登場する！　古代金星文明最強の兵器だけあって、戦艦並みの強力さだ



◀華月と美月も新型機に乗って登場。基本的な能力はアルタミラとほとんど同じだ。





まんが／神奈川県　多奈竜さん

はじめて探偵物語

花畑の向こうに見えるのが……目指すブラック魔王の城だった。装備は完璧だ。天牙の剣、ラ号の鎧、覇級の盾、雷鳴の籠手、幸運の具足……回復アイテムもどっさり用意した。勇者の末裔として恥ずかしくないように、レベルもガンガンに上げた。「踏み込むぞ！」パーティメンバーの古代紋の戦士ラウバスが先頭に立った。 （：6Ｐへ）

STAGE 12 シアゾの脅威

移動する要塞シアゾを相手に戦闘開始！

攻略のポイントは、シアゾをいかに撃破するかにある。シアゾは耐久値99、装甲値も対バルカンの25が最低と軒並み高く、弱点といえる弱点がない。だが、多少ビームに弱いようなので、装備する対艦攻撃武器はビーム系がいいだろう。また、強力なマップ兵器を持っているので、短時間で決着をつける必要があるのだ。

まず最初に、3カ所に分かれて配置されている味方の艦隊を1カ所に集合させる。そうして、まずは護衛のルカス・デフィ2をおびき出して倒す。その後、2基のシアゾのうちのどちらか1基を攻撃するのだ。なお、ルカス・デフィ2を引きつけようとしてシアゾがついてきてしまった場合は、戦艦とエフィスルカでルカス・デフィ2を、奈月たちとイクト、フォッカーズでシアゾを攻撃しよう。シアゾを1基落とすと、敵の増援としてゲルーヌの部隊が登場するが、シアゾを倒すのに比べれば、かなり楽に感じるはずだ。





▲シアゾは、マップ兵器が強力なので、1ターンで1基を倒すようにしよう

▶このステージからガイチが味方として登場。戦艦以外にフォッカーズもついてくるのだ。

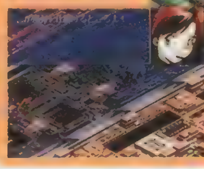
STAGE 13 大要塞

超巨大な機動要塞ガスクを破壊せよ

このステージの勝利条件は「敵の要塞表面へ爆弾を仕掛けて撤退する」というもの。こう聞くと大変そうだが、出てくる敵は弱いユニットばかりなので、戦闘では苦労しないはず。注意する点は、爆弾の設置地点に行くまでに途中の敵ユニットをすべて破壊すること。固定砲台だけは結構強力なので、射程外から一気に近づいて破壊するか、射程距離の長いレーザーやミサイルで攻撃しよう。また、敵の増援としてキューラゲイが進行ルート上にランダムに出現するが、はっきりいって弱いので、相手にする必要はない。

ここでのポイントは、戦闘前に行う「デルタライバーの操縦者選択」にある。このステージの敵はレベルは高いが弱いユニットばかりなので、味方のレベル上げに最適なのだが、デルタライバーには武器がないので、この作業が不可能なのだ。ただ、あとで遅れを取り戻すことも可能なので、さほど悩む必要はないかも。





▲デルタライバーは足が遅く、防御力・耐久値が低いので、決して敵の攻撃範囲に入らないようにしよう

◀ここに爆弾を仕掛けたあと、初期配置位置までデルタライバーを後退させればOKだ。

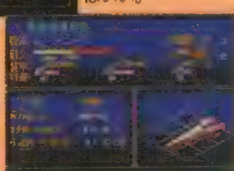
STAGE 14 帝都モラレイ・オイスター

バスクキール帝国皇帝、ついに登場！

このステージは、ステージ11と同じく2つの増援部隊の登場によってマップサイズが2段階に変化するが、戦術にはほとんど影響がないので、注意する必要はないだろう。ポイントは、敵ユニットの数と種類（増援も含めて）が非常に多いということ。つまり、搭載する武器の選択と回復・補給のタイミングが重要になるのだ。奈月たちの機体は武器を4つ装備できるので、ビーム系とミサイル系の2系統を、対空武器・対艦武器の両方ともバランスよく装備させよう。

まず、開始当初に耐久値が下がっているガイチを、アキヅキの方に後退させる。そうしておいて、正面、左、右の敵部隊を寄ってきた順に撃破し、最後にボスを攻撃する。最初はちょっと苦しいが、6ターン目には味方増援が登場するので、後半は楽になるはずだ。なお、D・ドッグを倒したあとに出現する敵増援は、順々に近づいてくるので、各個撃破すればいい。





▲新登場の戦艦ゼニウス。強力なマップ兵器を積んでおり、攻撃力はかなりのもの。

▶モラレイの戦艦は、耐久力こそ99と要塞並みだが、装甲が薄いので簡単に倒せるぞ。

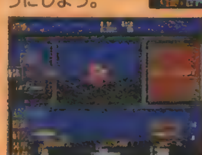
STAGE 15 最後の戦い

モラレイ対Vフォース、ついに決着の時!!

このステージは、最終戦という割には敵味方双方とも、戦力的にはたいしたことはない。とくにバスクキール側は初期配置のユニットが弱いうえに数が少なく、ちょっと拍子抜けといった感じだ。全体の難易度も低いので、攻略には苦労しないだろう。

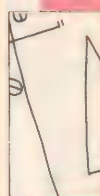
初期配置の敵ユニット・シングとファージは、出現位置がランダムに決定されるので対応に戸惑うかもしれないが、バルカンとミサイルにやたらと弱いという弱点を攻めれば簡単に落とすことができる。2ターン目、マップ右上隅にイクトが敵として出現するが、これは奈月たちで総攻撃すればなんとか倒せるだろう。ただし、その直後にイクトと同位置に最終ボス・モラレイが登場するので、奈月たちの機体がイクト戦でダメージを受けている場合は、一撃で撃墜されてしまう危険が高い。イクトを倒す前には、できるだけ奈月たちの機体の耐久値を回復しておくようにしよう。





▲モラレイは、ゲームに登場する全ユニット中、最大の耐久値を持つ。攻撃力、防御力もトップクラスだ

◀登場する敵ユニットはすべてミサイル系に弱いので、奈月たちにはミサイル系だけを装備させるようにしよう





まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

「それとな、6人目の容疑者の中川、ヤツはいまだに「わからない」の一点張りだ。被害者の日比野恭子とは結婚するしないでもめていたらしいんだが……」「……」「お前さんの方はどうなってる？」（①「この電話で、確認したいことがいくつか見えてきましたよ」：65Pへ）（②「とりあえず……もう少し寝てから考えます」：56Pへ）

BELTLOGGER9
ベルトロガー9

●発売日／'96年11月15日●価格／¥6,300
●メーカー／GENKI
●ジャンル／3D·STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

感動のエンディングを目指してランツクネヒトを葬り去れ

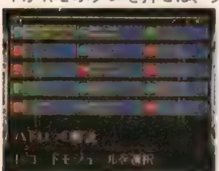
この『ベルトロガー9』はけっこうアクション性の高い作品なので、途中でクリアできずに挫折してしまった人がいるかもしれない。また、ストーリーは何度でも見直したくなるおもしろさだし、自機の強化も奥深いので、最短クリアの挑戦などの一層深いプレイを目指している強者も多いハズ。今回は、そんな人に役立ちそうな攻略情報の、重要なところをピックアップしてお届けすることにしよう。特に、このゲームのムービーはPSソフト屈指のデキ映えなので、最後までムービーを見ていない人は、ぜひ諦めずにがんばってみてほしい。ちなみに、1回ゲームをクリアすると、ちょっと難しい2周目を楽しむことができるので、興味ある人はチャレンジしてみよう。


◀ムービーはPSソフトの中でも屈指のクオリティを誇る。必見だぞ。

知らないと損する攻略ワンポイントアドバイス

1 ◉会話は進行の指針

ステージ中に隠された謎を解く鍵などは、会話情報を通して与えられることが多い。とくに、レコードカードは、クリアに必要なデータが眠っていることも多いので、必ずチェックしておこう。レコードカードが複数のページにまたがって収録されている場合は、レコードカード画面でL1かR2ボタンを押せば、次ページを選べるぞ。


▲この画面では、L1かR2ボタンで次ページが呼び出せる。


▲各ステージの最初には、任務の大まかな内容が聞けるぞ。

2 ◉弾の温存は命の温存

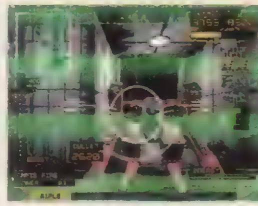
各ステージをクリアすると、そのときの残り弾薬数などの状況は、そのまま次のステージに持ち越される。そのために、序盤のステージでムダ使いをし過ぎたり、あまり先に進むことばかりを考えてアイテム集め（特に弾薬系は重要）を怠っていると、最悪の場合には途中でゲームをやり直すハメになってしまう。そんな事態にならないよう、序盤から弾薬集めと弾の節約には、十分に気を配るようにしよう。


▲各フロアはすぐにクリアせず、アイテムが落ちていないか、隅々まで探しまくろう。


▲弾薬系のアイテムを見つけたら、即回収だ。

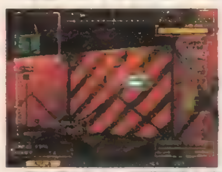
3 ◉シールドも積極的に利用

序盤ではあまり必要を感じなくて軽視しがちだけれど、シールドはゲーム攻略に積極的に活用したいものだ。シールドを張れば、ステージ固有の特殊なトラップを除く、どんな攻撃でも防いでくれるので、とても頼りがいがある。また、シールドの利用は、そのままエネルギー回復アイテムの節約につながる。こんな地道な心掛けが、後半の戦況に大きく響いてくるのだ。シールド使用中は攻撃だけが制約を受けるけれど、ジャンプや物を調べることは問題なく行えるので、確認しておこう。


▲危ないと思ったらすぐにシールドを。これがけっこう重要なのだ。

4 ◉自殺行為にはご用心

5種類目の武器であるボムや、アイテムの時限爆弾は、威力のある爆風を生み出す頼もしい攻撃方法だ。ただし、これらの武器から生み出される爆風は、自機にも被害を及ぼすのでくれぐれも用心しよう。特に、時限爆弾はバルカンなどで攻撃すると爆発してしまうので、設置後に自ら墓穴を掘ったりしないように、気をつけよう。

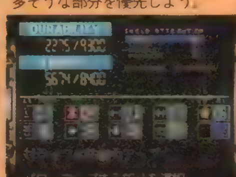

▲壁を壊すため、時限爆弾を使用することも多い。


▲設置後はすぐに退避せよ。モタモタしていると爆風の餌食に。

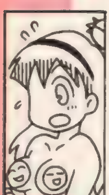
自機と武器の強化は？


▲ちなみに、1つの武器につき、WPAは最大で30個しか使えない。

▼防御力の強化も、喰らう頻度の多そうな部分を優先しよう。



WPA（武器強化アイテム）は、カール・ツァイス—1000に10個、ラピッドファイアに30個、カール・ツァイス—3000に30個を投資し、余るようならミサイルにつぎ込もう（それ以外はとくに強化しなくて大丈夫）。ゲーム中に使用する武器は、基本的にライフルとミサイルの2系統だけで構わないぞ。防御力は、対ライフル、対レーザー、対ミサイル、対物理攻撃を、4：2：2：1くらいの割合で強化しよう（ミサイルやレーザーは単発系が多いのでバリアで避けやすい、体当たりは用心していればほとんど喰らうことがない、という2点がこの比率の根拠だ）。序盤は少しツライけれど、これだと終盤の戦いがとても楽なのだ。





まんが／秋田県　葵かずきさん

はじめて探偵物語

対戦するは名作対戦格闘「ブッチャーファイター」。6色のブッチャーの動きをジョイスティック、各関節をA～Hボタンで操って、敵の急所を触り合うという、まあ、現在主流の格闘ゲームの元祖である。デブのオジさんが身体のあちこちを触り合うゲームと言えば、日本国民の89%がわかるほど大ブームを巻き起こした。 （：45Pへ）

つまりやすい場所をピックアップ!　クリア法を完全解明

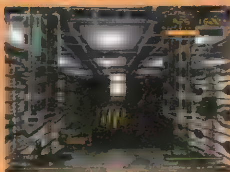
ステージ7

質問 終盤に登場する動く足場に乗ると、前から迫ってくる障害物が避けられなくて、すぐに落ちてしまうのですが……。

足場に跳び乗る前にレーダー（初期状態の2Dマップモード）を見て、自機の向きをまっすぐにしておこう。そして、高台の左端に立ち、足場の右側ギリギリに着地できるようにしておくと着地後が楽。障害物は「中央→左右」の順で交互に迫ってくるので、横移動だけを使うようにして避けよう。



◀跳び乗る前から、位置と向きを調整しておこう。



▶足場の上での移動は、平行移動だけで対処。

ステージ9

質問 スタート直後のドアに悩まされています。一度開けても、近づくと閉じてしまうのですが、どうすればいいんでしょう。

ゲーム中の音声にヒントが隠されている。ドアが閉じてしまう原因は、ドアの近くに張り巡らされている赤外線センサーにあるのだ。このセンサーは、オプションユニットの暗視用赤外線スコープを装備すれば、その存在を視認することができる。スイッチを入れてドアを開けても、センサーに触れるとドアは閉じてしまうので、センサーを避けながらドアに近づくようにしよう。ちなみに、これと同じ造りの赤外線トラップが、ステージ19でも登場する。



◀近づくと閉まってしまうドアがある。



◀暗視用赤外線スコープを装備すると…。



◀元凶の赤外線センサーが見えるのだ。

ステージ11

質問 上空エリアに、スイッチで動く足場がありますが、行きたい方向に動いてくれません。どうしたらいいのでしょうか？

基本的に、1つのスイッチで2つの足場が行き来しているのを見逃していないかな？　例えば、1回スイッチを押して、足場が時計回りに動き始めたら、しばらくしてから逆方向から別の足場が到着する。もう1度スイッチを押すと、今来た足場が反時計回りに動きだす、という訳だ。待つことが大切なんだね。



◀スイッチを入れて、足場が動いたら…。



▶しばらくすると、別の足場が到着。

ステージ14

質問 最後のドアを開けるためのコードがわかりません。最初のデモを見ると、2カ所も情報源が隠されているようですが。

マップ画面で確認できるように、このステージは4つのエリアに分けられている。最後のドアを開けるコードは、セーブポイントのあるエリアで入手できるレコードカードと、スタート地点と対角線上に位置するエリアの建物の中の端末に隠されている。後者の建物は、入口が横（上空）に設置されているので、屋上のスイッチを稼動させて足場を設けてから進入すればいい。



▲最後のドアを開けるには、2カ所から情報を集めておく必要がある。

ステージ15

質問 敵の攻撃がどうも避けられません。しかも、行き止まりっぽい場所が多く、どこに行けばいいのかもわかりにくいのですが。

せまい場所で激しい攻撃を受けることも多いので、敵との戦闘ではバリアをうまく利用するようにしよう（ロボットのミサイルは、白い爆風がある限り、バリアを解いたらダメージを受けるので注意が必要）。キーモジュールを入手して開けるドアが多いので、行き詰まっても、一度戻ってみれば、道が開けるはずだ。



◀この閉ざされたドアを全部開けるのは大変。

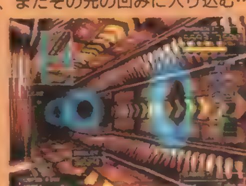


▶キーモジュールのある部屋にいる敵に注意。

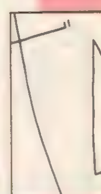
ステージ17

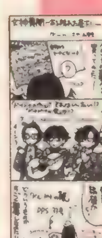
質問 なんか道いっぱいにレーザーが突っ切っている通路があるんですが。ここはどうすれば、クリアできるんですか？

この通路には、壁に凹んだ部分が設けてあるので、そこに入り込んでレーザーをやり過ごし、レーザーの切れ目を見計らって、またその先の凹みに入り込む…というのが基本。ちなみに、バリアを使ってレーザーを耐え忍ぶのも、避け方として有効なので覚えておこう。なお、アイテムが多く配置されているこの通路では、奥（レーザーの進行方向側）にキーモジュールもあるぞ。



▲通路を定期的に突っ切るレーザー。当たると大ダメージだ。





まんが／愛知県　さふゆきさん

はじめて探偵物語

そして慶西大学構内の桜の木の下から発見された、金島喜美江、河野瞳、松永綾乃の遺留品……。これにも何かしら意味があるハズだった。この3人を殺したのは明らかに強力な力の持ち主である。こんな証拠は残そうと思わなければ残らない。クスリ系の危ない思考回路の持ち主という考え方もあるが……。（：82Pへ）

行けそうで行けない！　そんな場所も見逃すな

ステージ2◉屋根の上

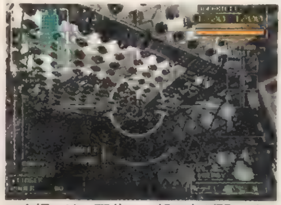
スタート地点から見て左右それぞれ奥の建物の上には、アイテムボックスが配置されている。ここにはジャンプしてもなかなか届かないけれど、最上フロアから飛び下りるようにすれば、簡単に到達できる。ただし、その中身は、右側はアーマープレートモジュール、左側はエクスパンドセルと、ルートが面倒なわりにはそんなにありがたくはないのだ。



▲マップで見るとわかりやすい。最上フロアから飛び下りないと、到達できないのだ。

ステージ7◉金網の奥

余談だけれど、スタート直後の落下通路には、途中に横道があるのに気づいていたかな？　その先にはアーマープレートモジュールが眠っているぞ。さて、その少し先には金網で囲まれた通路があるけれど、実はこの金網の天井には、穴が開いているところがある。金網の外には、その穴を使って簡単に出られるので、周囲のアイテムを回収しておこう。



▲金網には、天井の一部に穴が開いている。これはけっこう気づきにくい。ここでアイテムを取っておくと、あとがラク。

ステージ21◉足場を押す

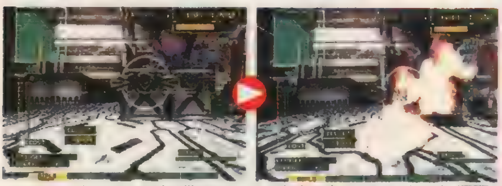
終盤近くで、上空の壁に存在は確認できるのに、とてもジャンプでは届かない入口に遭遇する。ここでは、通路上に設置された台状の足場にご注目あれ。この足場は、3面で登場したトロッコと同じように、押してあげることでゴリゴリと動かすことが可能なのだ。こうやって任意の入り口の下に足場を動かせば、ジャンプで届くようになるぞ。



▲この台状の足場は、押すことで移動させることができるのだ。あとは普通にジャンプすればＯＫ。

手強いボスとの戦い方をアドバイス

基本戦法１◉ボスのパワーを利用



▲ステージ８、13のボス戦では、すぐに勝負をつけずに、障害物の後ろの方で待機してみよう。

▲自機を追ってきたボスが、障害物を破壊してくれる。そのあとからは、アイテムが現れることも。

基本戦法２◉相手の周囲を回れ



▲「R1＋✚キー右」あるいは「L1＋✚キー左」の組み合わせで、ボスの周囲を回るようにすれば…。

▲ボスの攻撃を避けつつ、攻撃を加えることができるのだ。これはかなり使えるぞ。

基本戦法３◉攻撃とバリアのコンビネーション



▲強力な兵器であるボムを、ボスに向かって発射（ボスが上空にいると、意味がない場合もある）。

▲ボム発射直後にバリアを張って、自機の被害は防ぐ。大ダメージを与えたいときの黄金パターンだ。

ステージ22で待ち受けるランツクネヒトを倒せ

ステージ22で待ち受けるランツクネヒトは、全部で２形態に変形する。第１形態から第２形態へは、一定ダメージを与えると自動的に移行するぞ。ボスの攻撃は自機の位置を狙ってくるタイプなので、ボスの周囲を回りながら攻撃するパターンが基本になる。第２形態では、バルカンよりもミサイルの方が的確にダメージを与えやすいのだ。絶対覚えておこう。

このときには注意！

第１形態で右の写真のような動作を確認したら、とりあえずバリアを張ろう。ボスが構える様を見せたら体当たりが、翼を広げたらミサイルが襲ってくるからね（ほかにも第２形態の、尻尾を振り上げる動作のあとなどにもご用心）。

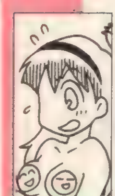


どこを狙うか



▲腕なども破壊できるけれど狙ってもムダなのだ。

第２形態では、①本体部分（結果的には背中のパーツ）、②尻尾部分の先端、③尻尾部分の中央、④尻尾部分のつけ根近く、の順に破壊すればOK。腕などの余計なパーツは無視しても倒せるのだ。





まんが／埼玉県　ＡＮＮＡ❤Ｋさん

はじめて探偵物語

くっ！　そ、そんな！　なんとオレの必殺技マッハ突きがあっさりと破られた。マッハ突きにいった右手を横からさらに強い突き、名付ければ「原子力突き」で粉砕されてしまったのだ。右手が飛び散り血がばたばた落ち、痛がる青ブッチャー。「すまん」オレは次の瞬間、わびを入れていた。こうして特訓が始まった……。

入手可能武器解説リスト

自機には初期状態から4種類（ライフル、レーザー、ミサイル、ランチャー）の武器が1つずつ装備されているけれど、ステージ中にはそのほかにも14種類もの武器がキミに発見されるのを待っている。すべての「ベルトロガー9」ファンの要望に応え、そんなステージ中に隠されている全武器のデータをまとめてみたぞ。各データには、性能上の特徴と入手できる場所を明記しているので、これから新しい武器の入手を目指して旅立とうとする人は、ぜひ利用してみてね。

ヘンソルトシュータ（ライフル）
性能 スティンガよりも連射速度が向上し、敵を倒すスピードも速くなっている。
入手 【ステージ2】トロッコ（右側）の下の隠し部屋。トロッコは押せば動かせる。

トリプルバレル（ライフル）
性能 3発1セットで発射できるスティンガ、と思えばいい。攻撃力は当然高い。
入手 【ステージ5】ゴール地点の向かい付近の通路奥。行き止まりの壁は破壊可能。

カール・ツァイス―1000（ライフル）
性能 最大の特徴は照準が合う精度が増していること。威力はさほど進歩していない。
入手 【ステージ10】スタート地点から見て右側の建物。入口は天井にしかない。

ラピッドファイア（ライフル）
性能 連射速度の向上が頼もしい。ただ、照準精度はそこそこなのでムダ撃ちに注意。
入手 【ステージ14】スタート地点から対角線上に位置する建物の中。入り口は側面に。

カール・ツァイス―3000（ライフル）
性能 速射性能、すなわち威力はライフル中で最高。照準精度などども合格ライン。
入手 【ステージ19】スタート地点を前進。マップの突き当たり左に壊せる壁の中。

レプトン（レーザー）
性能 初期装備のものより単位時間あたりの威力はアップしたけれど、射程は短い。
入手 【ステージ4】上方にあるフロアの、1番上の建物の中。格子は時限爆弾で破壊。

ハドロン（レーザー）
性能 威力はあるけれど照準などの性能はクォーカなどよりも劣る。イマイチかも。
入手 【ステージ6】電撃トラップがある通路の途中。2つ目のスイッチのすぐ近く。

ポーラレイ（レーザー）
性能 ホーミング性能が高い反面、対象物を捕らえないと発射はできない。
入手 【ステージ7】スタートしてすぐの、金網トンネルの外側で入手できる。

スパイリーウェーブ（レーザー）
性能 威力が高く、かつ消費エネルキーも少なめ。利用してみるのもいいだろう。
入手 【ステージ14】左上のラピッドファイアの隣。セットで獲得しておこう。

ヒュドラ（レーザー）
性能 ポーラレイ同様、対象物をとらえないと発射できない。捕捉対象の数は増加。
入手 【ステージ18】電撃トラップ通路の、左方奥に設けられた袋小路にある。

デュアルバスタ（ミサイル）
性能 対象物を捕らえないと発射できない。1つの目標に、2発同時に放てる。
入手 【ステージ12】スタート地点から左方へ。滝の手前から奥へジャンプすると…！

モブス（ミサイル）
性能 対象物を捕らえないと発射できない。同時に4つの対象を捕らえて攻撃可能。
入手 【ステージ17】フェルミオン高速炉を右へ。その奥の部屋にあるぞ。

ブレイカ（ランチャー）
性能 対象物を捕らえないと発射できない。威力はあるが、イマイチ使いにくい武器。
入手 【ステージ11】スタート地点から見て右側の建物。進入口は天井に。

マーブ（ランチャー）
性能 対象物を捕らえないと発射できない。4つの対象を攻撃可。使いづらい。
入手 【ステージ15】最初に向かうことになる、壁が赤いエリアの一番奥に。



入手可能オプションユニット解説リスト

武器アイテム以外にも、各ステージには、オプションユニットが7つほど隠されている。それぞれクリアに必要ではないけれど、あれば必ず役に立つぞ。ちなみに「エネミーアナライザー」は、敵の発見、弱点の把握、倒したときの判断などが行える、超便利なアイテムだ。必ず入手しよう。

M-レンジレーダー
性能 最初から持っているレーダー、S-レンジレーダーよりも、探知範囲がやや広くなっている。
入手 【ステージ5】上のトリフルバレル（武器）と同じ場所に保管されているぞ。

L-レンジレーダー
性能 最高の探知範囲を持つレーダーユニット。S-レンジレーダーと併用しても意味はない。
入手 【ステージ18】電撃トラップ通路の奥にある、右側の小部屋で入手できる。

クイックチャージャー
性能 バッテリーの回復スピードが2倍になる。持っておいて損はない、という程度かな？
入手 【ステージ19】赤外線センサーの先の、トンネルの奥の壊せる壁の向こう。

エネミーアナライザー
性能 視野内の敵キャラ（弱点部分）が自動的にマーキングされ、相手の耐久力が数値で示される。
入手 【ステージ11】スタート地点から見て右側の建物の中。崩壊させたら回収不可能に。

ピボッドスタビライザー
性能 旋回したときの、慣性によるブレを減少させる。照準精度の悪い武器を使うときには非常に便利。
入手 【ステージ9】緊急用脱出ホットの設置された建物の中の一番奥を探そう。

ソリッドギア
性能 歩行速度をアップもし、タイムアタックに挑戦する人がいるなら、絶対チェックのアイテム。
入手 【ステージ15】壁が赤いエリア、左側。破壊可能な壁の奥に隠されている。

WEサイリスター
性能 レーザー系の武器を使うときに、消費エネルギーの比率が減少する。あるに越したことはない程度。
入手 【ステージ17】上のモブス（武器）のすぐ近くにある。セットで獲得しておこう。



まんが／茨城県　まみこさん

はじめて探偵物語
電話は安田警部補の所の若い衆……確か、田島とかいう名前だ……からだった。「なんかですねぇ、ヤツの写真を見せると突然思い出したように、誰かが反応してくれるんスよ。ええ、北海道も福島も両方とも、被害者のそばに兵頭はいたようです」
（①話を続けさせる：48Pへ）（②わかったと、スグに行動に出る：33Pへ）

ヴァンダルハーツ
～失われた古代文明～

●発売日／'96年10月25日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

エンディングまでの戦闘をポイント別に攻略!!

この「ヴァンダルハーツ」は、完全3Dポリゴンの戦闘シーンや、重厚な人間ドラマを題材にしたストーリーで好評を博したS・RPGなのだ。しかし、ゲームバランスに少々難があるために、途中でつまずく人が多いとか。だが、3D戦闘の演出や意外な展開をするストーリーなど、魅力的な面もたくさんあるので、もう一度プレイしてみてほしい。今回は、基本戦術と難易度の高いステージを中心に攻略していこう。



▶タイミングが重要なステージもある。



▶できることなら、味方が一人も欠けることなくクリアしたいよね。

まずは基本戦術をチェック!!

1 有利な位置で戦う

攻撃する際、敵の真正面よりも横、横よりも後ろ、後ろよりも上から攻撃する方が攻撃力がアップして、よりダメージを与えることができる。特にアーチャーなどの遠距離攻撃タイプのユニットでは、高い場所から攻撃すれば攻撃力が上がるだけではなく、射程距離も伸びる。また、敵に物理攻撃をする際、目標の敵ユニットに隣接する味方ユニットがいると、支援効果として攻撃力がアップする。隣接する味方ユニットが多いほど、攻撃力は大きくなる。戦闘では、これらのことを十分に考慮しながら戦うこと。



▲▼敵の後ろ、かつ上方から攻撃すればかなりのダメージを与えられる。さらに敵を味方で囲めば、もっと効果的だ。



2 敵の出方を見る

このゲームに登場する敵は、1人のユニットを集中的に攻撃する特徴を持っている。無理に攻め込むと、あっというまに敵に囲まれて集中攻撃を受け、やられてしまうことが多い。基本戦法として、1ターン目は敵の攻撃範囲外に待機して、敵の出方を見よう。そうすれば、次のターンでは先手を取ることができるぞ。しかし、ターン数が決まっている作戦のときは例外。そんなときは、味方ユニットが孤立しないように、できるだけ集団で行動して1人のユニットが集中攻撃を受けないようにしよう。



▲中盤以降は、まず1ターン目は敵の攻撃範囲外に待機。

▼移動してきた敵を次のターンで迎え討つようにしよう。



3 レベルアップにはげむ

このゲームでは、敵を攻撃する以外にも回復魔法やアイテムを使うことで経験値がもらえるシステムになっている。だから、自軍のターンでは敵を攻撃できないユニットは、アイテムを使うなどして経験値を稼いでいこう。特に、魔法に関してはMPの消費が少ないものが多いので、MPを使い切るように心がけよう。具体的には、攻撃力の少ないユニットで敵をチクチク攻撃して、ワザとダメージを受けて回復魔法を使う戦法や、回復魔法を使う敵ユニットを攻撃して、敵ユニットが回復したら再び攻撃する戦法が効果的だ。



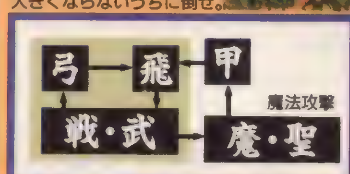


▲▶自軍のターンでは、攻撃をしないユニットも、アイテムを使ったり、魔法を使ったりして経験値を稼ぐのだ。

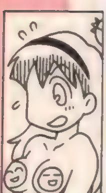
4 属性を考えて攻撃する

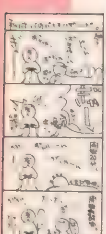
下図を見ればわかるように、各属性にはそれぞれ天敵と呼べる属性が存在している。だから攻撃する際には、常に有利な属性か同じ属性の敵ユニットを攻撃するようにしよう。そうすれば、かなり有利に戦うことができるぞ。ただし、敵の「弓」属性のユニットだけは、属性の相性に関係なく速攻で倒しておくこと。このゲームで「弓」属性のユニットは敵、味方問わず非常に強力だからだ。被害が大きくならないうちに倒せ。





▲「弓」属性のユニットは、特に「飛」属性のユニットに有効だ。





まんが／高知県 寿花丸さん

はじめて探偵物語

「実際、姉が殺された当時の事はあまり覚えちゃいないんだ。でもね、しばらくするとだんだん重くなってくるんだよ、空気がさ。優しかった姉がもうどこにもいないことを確認すると、何か違うんだ。じわっとした汗が止まらない。両親が仕事から帰ってくるまでの間、その空気と戦わなきゃいけない」

（：75Pへ）

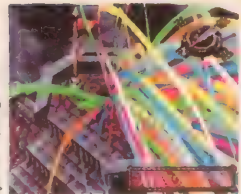
ヴァンダルハーツ

誰もがつまずくステージを徹底攻略!!

このゲームは基本的に、S・RPG初心者でもサクサク進めるように、難易度が低めに抑えられている。しかし、突然ステージの難易度が上がって、つまずいてしまうこともある。それらのステージは、クリア条件が「限られたターン数で行動する」ものや「強い敵ユニットが多い」ステージが多い。そんなわけで、このページからは2章～6章までの誰でもつまずくと思われるステージを徹底攻略していくぞ。



◀このステージをプレイした人なら、一度はこのシーンを見ただろう。



▲このケインの攻撃魔法に泣かされた人も多いハズ。

BATTLE 11 城塞遺跡・内部

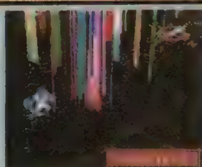
このステージは上方に敵がいるため、敵に近づくまでにダメージを受ける。だから、できるだけ早く上に上るようにしよう。だからといって、マップの中央を上って行くと左右から攻撃を受けてしまうので、パーティを2つに分割して両側の階段を上って行こう。このときに、パーティをバランスよく2つに分けることがポイントだ。また、階段を上る途中でシューターゴブリンを倒してしまえば、残りの敵で問題になるのはボスのベラスコだけ。ベラスコは攻撃力&防御力がかなり高いので、単独で接近するのはさけ、味方ユニットで囲んで攻撃しよう。少しでもダメージを受けたら、こまめに体力回復をすること。



▲バランスよく2つにパーティを分けて、階段を上って行こう。

CHECK

ベラスコの攻撃魔法「レインボーストーム」はかなり強力。だが、この魔法のMP消費量は5。総MPが18のベラスコは3回しか使えないのだ。ここは3回耐えてから囲んで攻撃をしよう。



▲分散して魔法のダメージを受ける人数を減らそう。

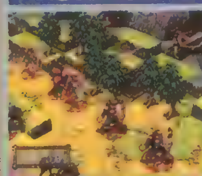
BATTLE 17 リト街道

ここでのポイントは5ターン目までは、絶対に動かないことだ。1～4ターン目に攻撃を仕掛けようとして動いてしまうと、画面端を逃げる敵に追いつけなくて作戦失敗になる。5ターン目になったら、ホルクスに橋のスイッチを作動させて、次のターンでハネ橋を渡りブロックで進路を塞ぐことだけを注意すれば、このステージは問題ないだろう。



◀5ターン目まで待ってから攻撃しよう。敵の中に「弓」属性のユニットが3人いるので、戦闘が長引くと苦戦を強いられる。攻撃魔法などを使って速攻で倒そう。

CHECK



サムデラは移動しにくい場所にいるので、ムリして移動するよりその場から「バスターエンブレム」や「ボンバーフレア」などの攻撃魔法で攻撃しよう。その方が、敵をより早いターンで倒すことができるぞ。

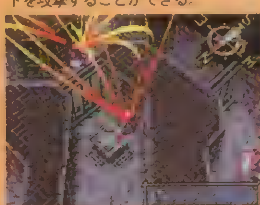
BATTLE 18 要塞刑務所・牢獄

このステージはかなり苦戦を強いられる。なぜなら、このステージではキース、エリナ、アモン、ゲニウスの4人しか味方ユニットが登場しないし、ステージ10の「城塞遺跡・牢獄」の終了時の状態のままなので、回復系のアイテムを持っていない場合が多いからだ。この不利な状況では、敵ユニットを確実に1体ずつ倒していく以外にクリアする方法はないだろう。このステージに登場するガードアーマーは、背後から攻撃をすれば一撃で倒すことができるので、広い通路におびきだして背後から攻撃しよう。また、魔法に対しても非常に弱いので、エリナが「魔」の属性だったら「バスターエンブレム」、「武」の属性だったら「ピアシングレイ」などの攻撃魔法を使って攻撃しよう。



▲ガードアーマーは背後からの攻撃しかダメージを与えることができないぞ。

▼エリスの魔法は壁ごしでも敵ユニットを攻撃することができる。



CHECK

このステージには、ガードアーマー以外にもミミックという宝箱に入っている敵がいる。ミミックは、スタート地点に一番近い宝箱と、東の部屋にある手前の宝箱の2カ所に入っているぞ。こいつらは、宝箱を開けなければ攻撃してこないのでムリに戦う必要はない。



◀回復系のアイテムや回復魔法が使えない場合は、ムリに開けないほうがいいだろう。



▶宝箱は、キースかエリナしか開けることができないので、2人のアイテム欄は空けておこう。





まんが／神奈川県　とろろさん

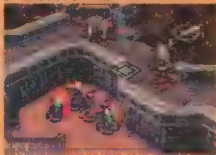
はじめて探偵物語

「ダイナマイトトラック野郎」と「カスタマイズアーミー」の間に「女子学生ペロペロペロンチョ」をはさんで借りたし、今一番売れてる雑誌「週刊鳳王」もゲットした、完璧だぜ！　これは！　ピンポーン！　お？　注文しといた、宅配ピザが来たようだ！　完璧、完璧、完璧ぃ！　まさにパーフェクト。ステキだぜ！　(：92Pへ)

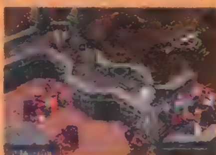
ヴァンダルハーツ

BATTLE 19 要塞刑務所

このステージは、いきなり周りを敵に囲まれた状態でスタートする。だから、1ターン目の味方ユニットの移動先を間違うと集中攻撃にあい、かなりのダメージを受けてしまうので注意が必要(防御力の低いアモンとゲニウスは死んでしまう可能性も高い)。これを防ぐために、1ターン目は南の壁際に全員を移動すること。なぜなら、2ターン目になると援軍のユニットが壁の上に到着するので、体力を回復させることができるからだ。体力を回復したら、スイッチを作動させて左右からダムドスを攻撃しよう。



▲とにかく1ターン目は南の壁際に全員を移動させて粘ろう。



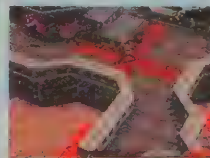
▲2ターン目になれば、頭上に援軍が到着するぞ。



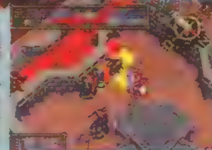
▲ガードアーマーには、前のステージ同様（要塞刑務所・牢獄）に魔法で攻撃しよう。

CHECK

1ターン目で南の壁際に移動する理由は、援軍に体力を回復してもらうことのほかに、上方にいるエンパイヤボンバーの攻撃を避けるという目的もある。こいつの攻撃は、地形効果によって攻撃力と飛距離がアップするので、壁づたいに移動しないと3方向からの集中攻撃を受けてしまうからだ。



◀南の壁際に移動しないと、北側のエンパイヤボンバーの攻撃まで受けてしまう



▶壁際にいるユニットの横に回復系魔法を使うユニットを移動させて体力回復だ

BATTLE 20 魔導鉄道駅

このステージでは、敵の攻撃の2ターン目、5ターン目、8ターン目、11ターン目に一番後ろの車両が切り放されていく。そのために、一刻も早く前の車両に移動しなければならない。1ターン目は、とにかく全ユニットを前進させよう。また、敵ユニットを攻撃するときは、前方に移動してから攻撃するのが、このステージのポイントだ。ただし、ここの敵ユニットはかなり攻撃力があるので、反撃を受けない攻撃魔法をメインに使った方がいいだろう。ダロスを攻撃するときは回復魔法を使われる前に、一気に攻撃して倒してしまおう。



▲移動力の低いユニットを考慮に入れながら前進して行くようにしよう。



▶ダロスは回復魔法を使うので、レベルアップにはげむ戦法をとることもできるぞ。

CHECK

このステージで注意することは、考えなしに前進すると後ろにいる味方ユニットが前に進めなくなってしまうことと、攻撃することに気をとられすぎて、ユニットを移動させる前に遠距離攻撃や攻撃魔法を使ってしまうことの2点。いずれの場合も、切り放された車両と一緒に主力の戦力が戦線離脱というなさけないケースになりがち。この2点をくれぐれも注意して移動しよう。



▲ちなみに、連結部の前ブロックは切り放されないのだ。

BATTLE 24 ダイン砦

このステージが始まったら、とにかく自軍を南と東に進行する2つの部隊に分けよう。このとき、南側に進行する部隊には「弓」属性のユニットを、東側に進行する部隊に「魔」属性のユニットを入れておくこと。なぜなら、南側には「弓」属性に弱い「飛」属性のアシッドゴーストが、東側には「魔」属性に弱い「甲」属性のゴールデンゴーレムが配置されているからだ。南側に進行する部隊は、デスシェイドの攻撃魔法の範囲外から遠距離攻撃をしよう。また、東側に進行した部隊は攻撃魔法をメインに戦っていこう。



▲南側に進行する部隊には「弓」属性のユニットを2人は入れよう。



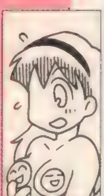
▲処刑装置はどんなユニットで攻撃しても一撃で破壊できるぞ。

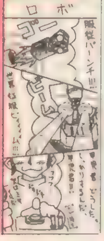
CHECK

このステージのクリア条件は、「8ターン以内にすべての処刑装置を破壊しろ」という時間制限があるタイプ。そのためには、1ターン1回の各ユニットの攻撃を最大限に生かさなくてはならない。ここで重要になってくるのが、敵ユニットとの属性の相性。つまり、クリア条件が時間制限タイプだったら、属性間の強弱関係がクリアに非常に影響するようになっているのだ。



▲属性間の強弱関係を把握することがクリアへの近道なのだ。





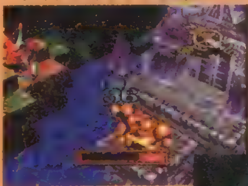
まんが／京都府 樹塚ともかおさん

はじめて探偵物語

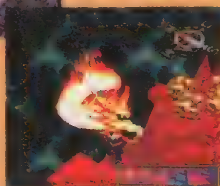
「10年前の事件、そして今回の事件……全部あなたですか？」「いや、それは違うな」場所は警察の取調室に変わっていたが、兵頭の態度は変わらなかった。彼は取調官にオレを名指しで指定してきたのだ。それまでずっと沈黙していたらしい。「なぜオレですか？」「普通の人間に私のことがわかると思えないのでね」 （：55Pへ）

BATTLE 30 オロイ湖

まず1ターン目で、リィナの進路を味方ユニットで塞ごう。それから、「弓」属性のユニットで右前方にいる敵ユニットを攻撃する。画面の敵ユニットを一掃し、完全に安全な状態になってから、リィナを目的地に進ませるようにしよう。あとは、リィナを守るようにして、ガーディアンコマンドとガーディアンキャノンを倒していくだけでOK。また、ここに登場する敵ユニットの属性は「甲」と「弓」なので「ボンバーフレア」などの「甲」に有効な攻撃魔法も使っていくようにしよう。



▲神殿の入口にいる敵ユニットは、この位置から攻撃することができる。



▶新たに出現したこの4体の敵ユニットは、「サラマンダー」などで攻撃しよう。

CHECK

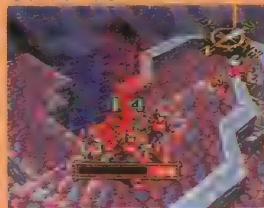
リィナは目的地までの道が開いていると、どんどん勝手に進んでしまう特徴がある。リィナを放っておくと、神殿を次々浮上させてしまうので、画面上が敵ユニットだらけになって最後には作戦失敗に……。これを防ぐには、リィナの進路上に味方ユニットを配置して移動スペースをなくす方法しかないぞ。ちなみに、敗北条件には「リィナの死亡」となっているが、実際のところ殺されることはまずないので、気にしなくてもいい。



▲このようにリィナの進路を、味方ユニットで塞いでしまおう。

BATTLE 31 ガイアス砦

まず1ターン目に攻撃魔法と遠距離攻撃でクリムゾンシューター2体とクリムゾンセージ、クリムゾンウォーロックを倒そう。そのあとは、遠距離攻撃ができる「弓」属性のユニットだけでマップ中央にいるクリムゾンセージとクリムゾンウォーロックを攻撃し、残りの味方ユニットには体力回復をしておこう。そうしないと、ケインの2ターン連続で唱えてくる攻撃魔法「プラズマウェーブ」を耐えることができないからだ。これを耐えることができたら、勝利は目前だ。



◀回復魔法を使うクリムゾンウォーロックを最初に倒そう。

CHECK

マップ中央にある岩を押して砦を破壊すると、ケインが変身して攻撃魔法「プラズマウェーブ」を2ターン連続で放ってくる。この魔法はかなり威力があるので、砦を破壊する前には全員の体力を回復しておくこと。また、ケインの攻撃魔法によるダメージに備えて、全体回復魔法「テラヒーリング」が使えるユニットは、最低でもMPを30は残しておくようにしよう。



▲「プラズマウェーブ」2連発はかなりツライ。



▲耐えたら全体回復魔法「テラヒーリング」を使うのだ。

BATTLE 34 首都シュメリア

いよいよここが最後のステージ。しかし、最終ステージといっても、あまり難易度は高くないので心配無用だ。まず1ターン目は、「弓」属性のユニットで左右にいるバハムートを倒し、それ以外のユニットは後ろに下がって、敵ユニットの出方を見よう。2ターン目以降は、「弓」属性のユニットでギガントキャノンを、残りのユニットでギガントコマンドを倒そう。ただし、戦闘の基本はあくまで待ち。攻撃をするときは、味方のパーティから孤立しないように注意しよう。また、攻撃範囲に入ってきた敵ユニットは確実に迎え討つようにすること。そうすれば、簡単に敵を全滅させることができるのだ。ドルフは、味方ユニットで囲んで攻撃すれば楽勝で倒せるぞ。



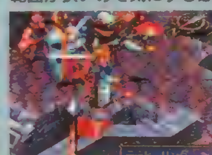
▲1ターン目の基本配置。アモンやゲニウスなどの「弓」属性以外は、後ろに下がって待機しよう。



▶位置関係は不利だけど、ギガントキャノンも、「弓」属性のユニットで倒そう。

CHECK

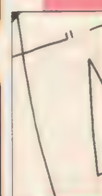
はっきりいって、ラスボスのドルフは弱い。変身後もたいして強くならないので、囲んで攻撃すれば余裕で勝つことができるハズだ。ドルフが使う攻撃魔法「パワーコンフリクト」も有効範囲が狭いので気にする必要はない。



◀変身後のドルフは、外見以外に属性も「甲」から「聖」に変わってしまう。



▶変身後のドルフが使う攻撃魔法「パワーコンフリクト」は、有効範囲が狭いぞ。





まんが／島根県　我竜さん

 （：76Pへ）

The Tower
BONUS edition

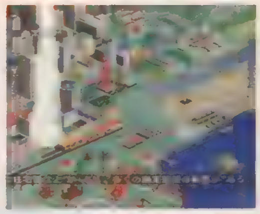
●発売日／'96年11月1日●価格／¥6,800
●メーカー／オープンブック9003
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／3ブロック

段階別攻略でまた一歩タワーへと近づく！

オフィスやテナントなどを自由に設置して、オリジナルのビル構築を楽しめるSLG『タワー』。ところが実際に始めてみると、資金のやりくりなどで最初のうちはなかなか思い通りに展開するどころか、現状を維持していくだけでも大変だ。そこで今回は「各段階においてどう進めるべきか」に焦点を当てて攻略してみた。自分の状況に合わせて読み進めていってほしい。



◀ビルの評価を決めるのは住民だということを忘れずに。



◀この商業都市が一番人が集まりやすいので、初心者向き。

星を増やしてタワーにするのだ

エンディングのない『タワー』で、目的の1つとなるのが一定の条件において得ることのできる称号、「星」。これは、ビルが大きくなるにつれて1つ～5つ星までランクアップし、最後には最高栄誉である「タワー」の称号を冠することになる。星が増えていくごとに設置アイテムの種類も増え、より多彩なビルづくりが可能になる反面、住民たちの要求もキビしいものへと変わっていく。だが、称号を得るために何より必要なのが「住民の支持」であることも忘れないようにしよう。



▶客を引き込むアイテムをうまく配置するのだ。

★ 1つ星から2つ星へ

2つ星の条件 ビルの総人口が300人を超えた時点で2つ星へとランクアップ。この場は、気づいたら星がもらえていた、というパターンの人が多いハズ

まず念頭に「人口の増加」を置くこと。1階に作るロビーは壊すことができないので、横に広げ過ぎると後悔することになるぞ。とはいえ、実は平べったいビルの方がエレベーターへの負担はかかりにくいので、特に細長いビルを作りたい場合でなければオススメだ。また最初は10階以下のビルで、オフィス中心に攻めるのがよい。住宅の方が収入が多いのだが、住民は退去時に契約金全額を奪っていくので、まだまだ組み替えが予想される現時点で住宅を増やしすぎるのは、赤字の原因になるぞ。

★★ 2つ星から3つ星へ

3つ星の条件 人口1,000人をオーバーし、なおかつセコムルームの設置が必要。3つ星の称号をえる前の時点で、1億5千万円程度の資金は用意したい

収入の機会があまり多くない「タワー」で、微々たるものではあるが、毎朝に安定した収入が入る客室(住宅は売却時、オフィスは季節毎に1回)は重要度が高い。今後かなりの資金が必要になってくるので、ホテル街を作り、今のうちから小金を稼いでおこう。ただ、一気に増やしすぎるとメンテナンスが行き届かなくなる場合もある。最低でも3階に1つくらいはメンテナンスルームを置きたい。それから、この段階でもっとも集客率の高いアイテムはレストランだ。ロビーの上下階などに置くと効果的だぞ。

★★★ 3つ星から4つ星へ

4つ星の条件 ビル人口3,000人、スイート客室、医療施設、ゴミ回収場の設置が必要。また、VIPが来訪して宿泊、満足して帰っていくことも条件。

ゲーム最大の山場の3つ星。今までは大人しかった住民たちが一気に要求を提示しだすのだ。ざっと並べると、駐車場(駐車場誘導路)、医療室、ゴミ処理場などなどビルの環境設備に対するモノばかり。これらをトータルすると、1億2～5千万程度の資金が必要だ。ここで長い間要求に応えないと、住民たちの評価はガタ落ち。くどいようだが、3つ星になる前に資金を用意しよう。訪れるVIPに対しては、1つだけスイート客室をロビー近くに設置。専用エレベーターでつなげるなどして対処しよう。

★★★★ 4つ星から5つ星へ

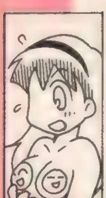
5つ星の条件 ビルの総人口が5,000人を超え、医療施設とゴミ処理場に住民たちの不満がないこと。住民たちのストレスをチェックしてみよう

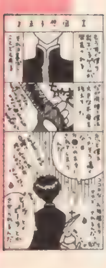
このくらいのレベルまでビルを育てられると、資金面ではもう問題がなくなっていることだと思う。あとはどうやって人口を増やすかだが、一番てっとり早いのはビルをショップで埋め尽くすことである。集客率はトップクラスだし、平行して収入源にもなる。と、まさにいたれりつくせりなのだが、実はエレベーターをマヒさせるという弊害も起こるのだ。使用状況を見て、エレベーターの再構築をする時期かもしれない(工事は夜に行うように)。とにかく、住民のストレスにだけは注意して展開していこう。

★★★★★ 5つ星からタワーへ

タワーの条件 地上80階に大聖堂を設置。休日の午後12：30までに40人以上がその大聖堂に集まり、かつその時点で人口が8,000人を超えていること。

ここまで来ればもう1歩。まず、80階に満たないビルでもすでに 8,000人を超えてしまっている場合。これはもうほかに余計なテナントは建てずに階数だけを増やし、まず大聖堂を80階に建てよう。逆に80階には届いているが人口が満たない場合は、少しやっかいだが、ショップを中心にテナントの再構築をはかろう。それから、住民を大聖堂まで呼ぶには、75階まで特大エレベーターの直通便の配置や、75～80階には集客率の高いテナント(やはりショップなど)で誘い込むようにすると効果的。あとは待つだけ。





まんが／佐賀県 ケロミンさん

はじめて探偵物語

ワイドショーか……そういえば最近はどんなことやってるんだ？ ……？ マイティースガワのテクニックビデオ？通販か？ よし、メモメモ。大事だよな。その辺。お？ 今度は自分で泳いで魚を喰いつかせるルアーか。いいなそれ。オレ釣りしないけど買っちゃおうかなぁ。いやいやイカンイカン。ムダになるんだから……。(：70Pへ)

ビル発展のカギを握る6つの設置アイテム

オフィス

設置レベル：☆
設置費用： 400万

序盤の人口増加のキーアイテム。設置費用も安く、人口密度(3マスに5人)も高い。また住民の移動が一番多いので、環境に敏感。しかし、それ以外の文句は少ないといえる。



◀全アイテム中で、一番気楽に作れる。

住宅

設置レベル：☆
設置費用： 800万

売却できると設置費用の倍近い収入があるので、てっとり早く資金を集めたいときにはいい。ただし、退去されると資金が一気に引かれるので、そうならないように注意しよう。



◀一斉退去されると恐いのがこの住宅。

ルーフ

設置レベル：☆
設置費用： 5万

見た目に反して重要度は高い。将来的に置きたいアイテムがある場合などには先にルーフで場所を確保することができる。しかし、それ以外は使い道のないアイテムともいえよう。

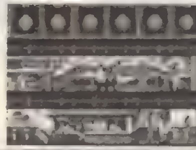


◀このオフィスと住宅の間がルーフだ。

レストラン

設置レベル：☆〜☆☆
設置費用：1,000〜2,000万

全部で13種類の飲食店があるが、売り上げや集客には差はないようなので、趣味で選ぼう。このアイテムは開店時間によって集客数に差が出てくる。開店時間を住民に合わせよう。

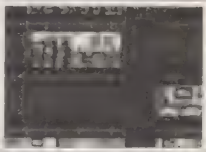


◀地下に置くのは常套手段といえよう。

客室

設置レベル：☆☆〜☆☆☆
設置費用：250〜400万

同時にメンテナンスルームや駐車場が必要、と初期投資はかなりかかるが、ほかのテナントへの2次的な集客の助けになる。特にスイートはゲーム進行上、必ず必要なアイテムだ。



◀メンテナンスルームは近くに置きたい。

ショップ

設置レベル：☆☆☆
設置費用： 1,000万

その集客率には目を見張るモノがある。ただ、設置費用は高めなので、3つ星になったからといってすぐに建てる必要はないぞ。ゲーム終盤でその威力を十分に発揮するハズだ。

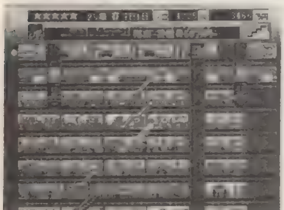


◀とにかく稼ぎの種(資金&集客)だぞ。

住民のココロをワシづかみにする3つのチェックポイント

◉快適なエレベーター

住民のストレスがもっとも顕著に現れるのが、このエレベーターに関するモノが多い。環境が悪いという烙印を押される住宅やオフィスも、原因はエレベーターにある。1本のエレベーターが混雑せずに運行するのは10〜15階程度なので、15階ごとに設置できるロビーを経由させてやるのがベスト。ちなみに、30階で6カゴ(エレベーターの箱の部分)設置よりも、15階で3カゴ+15階で3カゴの方が混雑は緩和される傾向にある。10〜20階程度で理想の形ができ上がったら、そのまま上の階も同じように展開するのがよいやり方だ。



▲ロビー近くでは、エスカレーターや階段でエレベーターのフォローをしよう。

◉暮らしやすい空間の設定

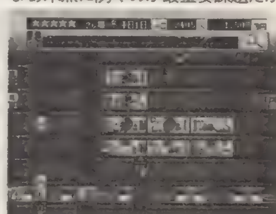
ときにはビルを第3者の目で見ることも必要である。20〜30階くらいを1つの街と考え、飲食街や医療設備、セコムルームなど住民たちの要求するアイテムはすべて設置できているかを確認しよう。極端な話、住民たちはそこから出なくても暮らしていけるようでも問題はないハズ。おのずと人の集まりやすいロビーの周辺に、ショップや飲食街などは設置するのが住民たちに認識させるよい手段。特に医療施設は、なぜかロビーの上下階しか探さない。しかも下の階から先に探し始めるので、医療施設は下の階に設置するのが有効だ。



▲内部集客要素(住宅など)と外部集客要素(オフィスなど)を分けるのも手だ。

◉ビル内の清掃への気配り

意外とおっくうになりがちなのが、このメンテナンス。3つ星になると、今までは出なかった飲食店のゴミが突然あふれだすようになり、最悪の場合営業停止なんてこともありうる。もう1つ、客室とメンテナンスルームの比率が正しくないと、ベッドメイクや清掃がされないことがある。これは放っておくとゴキブリ(!)が発生し、客は寄りつかなくなってしまう。どちらの場合も、もしこういう状態になってしまったら回復を試みるより、壊して建て直した方が早くて無駄な資金もかからないしラク。まぁ未然に防ぐのが最重要課題だが。



▲ゴキブリは隣の部屋へと飛び火する。見つけたら情け容赦なく部屋を壊せ！





まんが／神奈川県 多奈竜さん

はじめて探偵物語

ダイエットはなぁ、つらそうだよな……あまりやり過ぎると拒食症になっちゃうらしいし。えー？ この娘なんてこれ以上やせる必要ないじゃ〜ん！ いいよ別に。ソレくらい。愛嬌愛嬌。それよりもなんだか知らないけど、そこで偉そうにしてる評論家のジジイとババアをどうにかしろ。な？ たのむよ。 (：49Pへ)

るろうに剣心
明治剣客浪漫譚 ～維新激闘編～

●発売日／'98年11月29日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

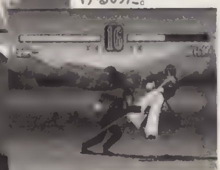
孤高の一匹狼・斎藤一見参!!



難易度を「難」にしてストーリーモードを進めると、蒼紫のあとに斎藤一が登場する。このストーリーモードの対戦で勝利をおさめると対COM戦、対人戦の両モードともに、斎藤一が選択できるようになる。また、1P側のコントローラで✚キーの右＋L1を押しながらVSモードを選択するとストーリーモードをクリアしなくても、使えるようになるぞ。元新撰組三番隊組長にして、組内で屈指の剣術の使い手といわれた斎藤一。キミならどう戦う？

使用条件





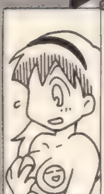
◀▼原作でお馴染みの必殺技「牙突」はもちろん、「対空ノ牙突」まで使えるのだ。原作でつかなかった剣心との決着を今つけるのだ。

オススメコンボ

通常技がリーチのある突き技なので、かなり戦いやすいキャラといえる。そのワリに必殺技やコンボは使えるものが少ない。そんな中で使えるコンボは「鬼剛拳・蹴」。小・小・小・大とタイミングよく入力しよう。



◀剣でなく、パンチで攻撃する。
◀最初の一発が入ると最後まで当たるぞ。
◀最後は回し蹴り。見た目もカッコイイ。



そのほかの8キャラワンポイント攻略！

緋村剣心
威力も高く、コマンドも簡単なコンボ、龍巻閃・旋（小・小・小・小・小）を狙っていこう。接近戦になったら、出の速い小攻撃で相手をよろめかせてから当てるようにしよう。ガードが固い相手には投げも有効な手段だ。

相楽左之助
左之助は小・小・小のコンボが、出も速く使いやすい。また「易」か「普」のストーリーモードをクリアしていれば、キャラ選択画面でセレクトを押すとリーチの長い斬左になれる。対戦ではこちらのキャラを使った方が　。

鵜堂刃衛
小攻撃のリーチが短いので、近距離は小、中距離は大と使い分けよう。また、大から小と攻撃がつながるのを利用して、大・大・小・小・小というコンボを狙ってみよう。このコンボは、多少離れた場所からでも狙えるぞ。

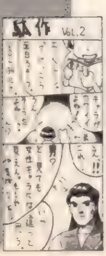
ひょっとこ
動きが遅いので、かなり不利な戦いになるだろう。基本はガードを固め、スキを見て投げにいくというのが、必勝パターン。ある程度距離を開けて攻撃してくる相手には、火炎吐息（➡・➡＋大）で技の出始めを狙おう。

般若
素手のキャラなので小はパンチ、大はキックで攻撃すると覚えておくと戦いやすい。近距離では、いきなり下段を攻撃する裏拳（↙＋小）が使いやすい。これに反応するようになったら修羅拳（➡＋小）に切り替えよう。

式尉
般若と同じく素手のキャラ。操作系も同じと考えよう。中距離では、しゃがみ大などで牽制し、弧円拳（➡・➡＋小）や、諸手返し（前転後に➡＋小）で攻めるといい。中段攻撃が豊富なので、うまく攻撃に組み込もう。

四乃森蒼紫
一応小太刀という武器を持っているが、素手のキャラと同じ（小…パンチ、大…キック）と思って戦おう。前転中に素早く➡＋小を押すと、前転の動作をキャンセルして攻撃できる。これは奇襲としてかなり使えるぞ。

神谷薫
2Pのコントローラの✚左とL1を押しながらVSモードに入ると選べる。中距離からは、中段の飛び込み払い（➡＋大）と下段の掬い斬り（↘＋大）をうまく使い分けていこう。ちなみに薫には投げ技がないぞ。



まんが／福島県　サトマンキーさん

はじめて探偵物語

「看護婦の彼氏がマニアでした！」突然駆け込んできた警官がそう報告した。「そして温泉の匂いは温泉の素でした！」……こうして看護婦殺害の謎はあっさり片が付いてしまった。いいことだ、殺したのもマニアな恋人だと判明し、後はジャングル風呂で死亡したOLの件だけとなった。
（：78Pへ）

ナムコミュージアムVOL.4

●発売日／'96年11月8日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／NC、AJ
●MC／1ブロック

ナムコミュージアムVOL.4

『源平討魔伝』から知って得するポイントを紹介だ!

「ナムコミュージアムＶＯＬ．４」に収録されているゲームの中でも異彩を放つこの『源平討魔伝』。源平合戦の後日談にあたる歌舞伎を題材にとったストーリー、独特の解釈によって「日本」を表現したグラフィック、３種類のモードごとに違ったゲーム性のあるステージなどの要素が、当時のプレイヤーたちを魅了したゲームなのだ。ここでは、独特の魅力を持つ「源平」をさらに楽しむために、知っておくとゲームが有利に進められる（または、友だちに自慢できる）ポイントをいくつか紹介していこう。さらに、頼朝を討つために必要不可欠な三種の神器の入手方法も合わせて紹介するぞ。では、キミに入道相國の加護のあらんことを！



▲このゲームが出た当時、これだけグラフィックを描き込んでいたゲームはそうはなかったのだ



▼目指すは魔人・源頼朝の御所、鎌倉だ！ 「たわむれは終わりじゃ」などのボイスも流行したものだ

その１◉剣力を99に!

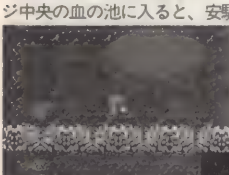
このゲームの主人公である平影清が持つ剣には、剣力という攻撃力が設定されている。この剣力は、ゲーム中に出てくる紫色の珠を取ることで上昇し、要石や鉄球などの硬いものを斬ると減ってしまうのだ。だが、三種の神器の１つ、草薙剣を持っていると、どんなに硬いものを斬っても剣力が減らなくなる。それを利用すれば、剣力を最大の99まで上げることができるのだ。やり方はカンタン、武蔵の国へ行ったら右の方にある９個の鳥居の内どれかに入って若狭、伊賀、大和のいずれかにワープ。紫の珠を取りながら武蔵を目指し、さらにワープを繰り返すだけなのだ（ただし中には地獄に落ちてしまう鳥居もあるので注意）。剣力が最大なら、頼朝も２～３撃で倒せる！

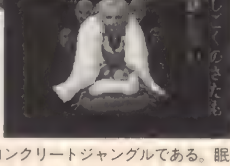


▲この鳥居のどれかに入ると、若狭、伊賀、大和のどこかに戻されるのだ。

その２◉地獄の沙汰も銭しだい

横スクロールモードで地面の穴に落ちると、影清は黄泉の国へ送られてしまう。ここでは、ステージの最後にいる閻魔大王のところまで行き、そこにあるつづらを選んで開け、「生」が出れば地上へ（京都以降なら京都）復活できるが、「死」が出るとその場でゲームオーバーになってしまうぞ。確率は最初１／２だが、時間が経つにつれて「死」の出る確率が上がっていく（すべて「死」もありうる）。だが、この黄泉の国からカンタンに復活できる方法があるのだ。銭を70以上持っているときにステージ中央の血の池に入ると、安駄婆が出てきて「じごくのさたも銭しだい」といいながら影清を京都まで送ってくれるのだ。京都より前で穴に落ちても京都に送られるので、うまく活用しよう。





▲▶「銭しだい」というくらいだから、銭が70に足りないときは何も起こらない。この「恩恵」も、時間が経過するとだんだん受けにくくなってくる。

必見! 三種の神器はここで取れ!

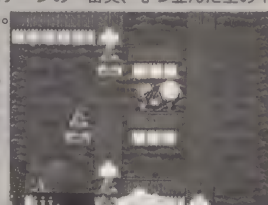
八坂瓊曲玉▶摂津

毒キノコなどの毒を受けなくなる曲玉は摂津と伊勢にあるが、伊勢に行こうとすると京都以降のルートで遠回りする必要があるので、なるべく摂津で取っておこう。播磨の国の３番目の鳥居に入れば、摂津に行くことができるぞ。横移動する要石に乗りながら右へ進んで、一番奥の鳥居が摂津の国への入り口だ。



八咫鏡▶越前

鏡の効果は、雷からのダメージを受けなくなる、というもの。越前ではステージの一番奥、３つ並んだ壁の中に鏡が隠されている。越前の中央付近、４つ並んだ灯籠から行ける越中にも鏡があるが、頼朝の亡霊を避けて取る必要があるのがツラい。ここは加賀→越後と進んで、ボーナスステージの佐渡を目指そう。



草薙剣▶信濃

すでに紹介したが、草薙剣はどんなに硬いものを斬っても剣力が下がらないという効果がある。頼朝打倒には必須のアイテムなのだ（まぁ三種の神器は全部必須なんだが）。信濃では、三つ首の龍が草薙剣を守っている。こいつらの吐く炎は剣で斬ることができるので、落ち着いて頭を攻撃しよう。







はじめて探偵物語

東京はコンクリートジャングルである。眠らない街でもある。刺激に満ちあふれている。そんな街でも、今回の事件はかなりショッキングだったようだ。ワイドショーや雑誌でも連日、その手のニュースや記事が報道され、専門家まで現れる始末だった。

（①ワイドショーに釘付け：66Pへ）（２雑誌を読みふける：51Pへ）

ぷよぷよ通 決定盤

●発売日／'96年11月15日●価格／¥4,800
●メーカー／コンパイル
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

おまけムービーの超ハイレベル対戦を解説!!

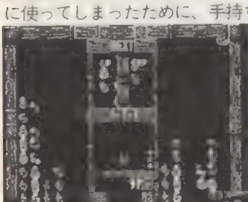
今回は、ちと趣向を変えて、PS版だけのおまけである、ハイレベルすぎて何がすごいんだかよくわからないという攻略ムービーを攻略(?)。1戦ごとに、その駆け引きのポイントを解説してみるぞ。これを読んでムービーを見れば、キミも明日から超上級!?



▲この人たちとは、間違っても対戦したくないとか思います

1戦目◉"つぶし"への対処

では、それぞれの対戦を段階ごとに分けて説明しよう。
①まずは序盤。双方とも順調に連鎖を組んでいくように見えるが、1Pがひそかに連鎖の発火点を高く(※1)していることに注目しておこう。
②最初に手を出したのは2P。2連鎖+2色同時消しで、30個あまりのおじゃまぷよを送る。この半端な量の連鎖が、素早い攻撃で1Pの積み込みを埋め、思うように連鎖を組ませまいとする、いわゆる"つぶし"だ。
③しかし、1P側は前述のように発火点を高い位置に設定し、その隣の列を空けてあったため、2Pのもくろみは失敗に終わる。1Pはすかさず、左から2列目中段の紫ぷよからの6連鎖を発動。
④2Pがあわてて相殺しようとするが、さきほどのつぶしに使ってしまったために、手持ちの積み込みも残っておらず、結局ほとんど返すことはできずに終わってしまう(※2)。
……といったところ。発火点から先に作っておき、しかも隣の列との段差を大きく設定してあるのがポイントだ。



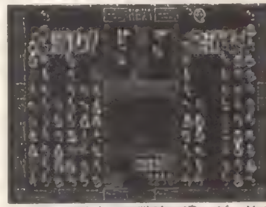
▲1左端の列の挟み込みがポイント。最初にこの部分から組んでしまっているのだ



▶3 2Pからの攻撃を受け切った1P。上の写真と較べてみると、状況がわかりやすいだろう

2戦目◉全消し後の攻防

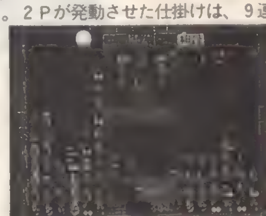
①スタート直後、双方とも全消し(※3)。このボーナス(※4)をどう利用するかが、運命の分かれ道。
22Pは右3列だけで連鎖を組み上げ、相手の全消しボーナスによる攻撃を受けてから反撃する構え(※5)。これを見た1Pは、相手からの先制攻撃はないと判断して着々と大連鎖を組んでいく(※6)。
③十分に連鎖を組んだ1Pが単発消し。これにボーナスが加わって、数10個のおじゃまぷよが2Pに送られる。
④攻撃を受けた2Pが、予定どおりに反撃(※7)。しかし、その2Pの連鎖の終わりぎわ、1Pが相殺しながら連鎖を発動して、驚異の8連鎖(※8)。
⑤2Pもさらに、2連鎖、4連鎖で相殺しようとするが、焼け石に水で終わり。



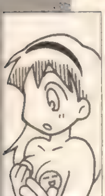
▲2この時点での戦略の違いが、そのまま結果につながっている。

3戦目◉発火催促の恐怖!

この対戦は、1戦目とは対称的なケース。
①1Pは右端で折り返す形の段差積み、2Pは左端中段を発火点に右へ進む挟み込み型連鎖を組んでいく。
②1Pが左中段のゴミ置き場(※9)を利用して、3連鎖を送る。2Pは、これに反応して仕掛けを発動(※10)。この時点で、1Pのメインの仕掛けは5～6連鎖相当の形。
③1Pは、2Pが連鎖しているスキ(※11)に、メインの仕掛けを伸ばしていく。2Pが発動させた仕掛けは、9連鎖で終了。
④2Pから送られたおじゃまぷよが降ってくる直前、1Pがついに連鎖を発動。7連鎖+7連鎖目で同時消しの反撃は、2Pの攻撃を相殺したうえで、岩ぷよ1個と少々のおじゃまぷよを送り返して決着をつけた。

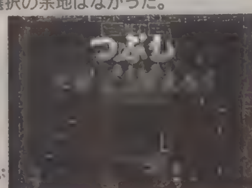


▲3もちろん、連鎖を組むスピードがあってこそ可能な戦略ではある。



解説の解説 もしくは重箱のスミ

※1…はさみこみ型の連鎖を2重に組む折り返しの応用で、左端の列の中段より上あたりに発火点がある。
※2…しかも、1Pは追加の3連鎖まで送っている!
※3…こんなぐあいに、最初に同じ色が続けてきた場合は全消しのチャンス。というより、実戦レベルでは序盤の場合以外に、狙って全消しができるチャンスはまずないといっていい。絶対に見逃しちゃダメだぞ。
※4…全消しボーナスがつくと、次にぷよを消したときに、連鎖数に関係なく岩ぷよ1個を余分に送れるのだ!
※5…1戦目のつぶし対策と考え方は同じ。ぷよの落下口のある3列目を空けているのがポイント。
※6…2人とも、全消しボーナス温存のため、1回も消さずに連鎖を組んでいくところがまたスゴイ。
※7…右3列のみの不自由な空間で組んだため、4連鎖どまり。しかも、この間にも1Pは連鎖を伸ばしている。
※8…しかも7連鎖目は同時消し。いやーん。
※9…連鎖に不要なぷよを処理したり置いておく場所。だいたい連鎖の最後の部分の上あたりに設定する。
※10…1戦目の1Pと違って、攻撃を受ける用意をしていないため、2Pに選択の余地はなかった。
※11…ぷよが消えている時間は短縮できないため、長い連鎖中は、硬直時間ともいえる。でも、その間にあれだけ積むのは、やっぱすごすぎ。



▶何度も繰り返し見てぷよマスターになろう。



まんが／愛媛県　甲斐つるぎさん

はじめて探偵物語

今日の夕飯ガンバルぞは……ヒトデの甘露煮とハツカネズミのチューチュー生き造りか……。ハツカネズミは食べるときに噛みつかれることがあるから注意だよなぁ。あ、その辺のことはしょってやんの。ダメだなぁまったく。付け合わせだってマイヤイ漬けよりもタニシの塩漬けの方がうまいと思うけどなぁ、オレは。 (:85Pへ)

WIPEOUT XL
ワイプアウト エクセル

●発売日／'96年11月8日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／NC、TC
●MC／1ブロック

走行テクを磨いて全コースでの優勝を目指せ!!

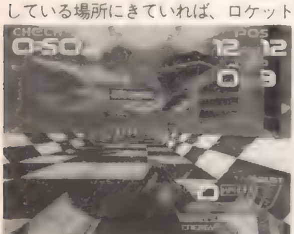
高速で駆け抜ける快感、この気持ちよさを少しでも多くの人に体験してもらうように、速く走るためのコツをお教えしましょう。このゲームでは、✚キーの上下の操作は軽視しがちだけれど、この操作はジャンプの高さに影響するので、覚えておいて損はないぞ。あと、ネジコンでの操作の方が圧倒的に有利なので、タイムアタッカーなら必ず用意しておこう。


◀オートパイロットなど便利なアイテムも多い


◀カーブの曲がり方か、記録を大きく左右する

◉ロケットスタートを決めよう

レースがスタートするとき、あるタイミングでアクセルオンを開始すると、一瞬にして超加速を得られるロケットスタートができる。正確なタイミングを知りたい人は、画面右下のエンジン回転数を表すゲージに注目しよう。どのマシンを選択した場合でも、スタート時のナレーションの「GO！」の掛け声が発せられた瞬間、ゲージが下で解説している場所にきていれば、ロケットスタートができる。これを目印にすれば、アクセルオンが早すぎたか遅すぎたか簡単に判断できるハズ。シビアだけれど、タイムアタックに命を懸ける人なら、必須のテクニックだぞ。

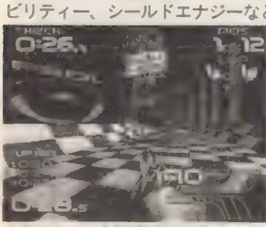



▲▶ベストなアクセルオンのタイミングは、画面右下で判断せよ。

ここで「GO」がかかればOK！▲

◉コーナーリングが優勝の決め手

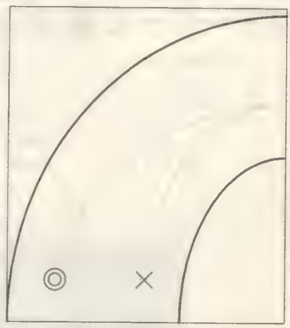
最初から選べる6コースすべてで1位を取ると、レースタイプに〝Challenge Ⅰ〟という項目が現れる。これを選択すると表コースよりも敵車がレベルアップしたコースに挑戦することができるぞ。この〝Challenge Ⅰ〟以降では、プレイ時に選べるコースの順番は予め決められていて、コンティニュー回数も制限される。コンティニューを使い切ると、また1からやり直しなので、気合をいれてプレイしよう。そして、再びすべてで1位を取ると、隠しレースクラスの〝PHANTOM〟が追加される。さらに、このクラスに用意された2コースで1位を取ると、新たに〝Challenge Ⅱ〟が選べるようになる。そして、〝Challenge Ⅱ〟の全8コースで1位を取ると、憧れの最強マシン〝PIRANHA〟が使えるようになるのだ。この機体は、トップスピード、チューニングアビリティー、シールドエナジーなどすべて最高値という怪物マシンなので、一度使うと病みつきになってしまうぞ。ただし、この機体に限っては、コース上で入手できる武器は使用できなくなっているハンデがある。自称RCGマニアの人なら、絶対チャレンジしてみる価値はあるぞ。


▲〝Challenge Ⅰ〟以降では、敵車が格段にレベルアップしている。

◉激難の隠しコースにも挑戦しよう

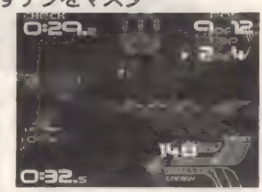
■アウトから攻めよう

このRCGは比較的コース幅が狭い設計になっている。そのため、ハイスピードでコーナーを抜けるには、進入する位置がアウト寄りであることが絶対条件になっている。より速いタイムを意識してプレイする場合は、コース全体を覚え込んで、それぞれのコーナーに差し掛かる前から有利な位置取りができるように練習しておこう。特にS字状になった連続カーブでは、後半のカーブでロスが生まれがちだ。最初のカーブを抜けるときに内側ギリギリを突けるように、早めのハンドリングを意識してみよう。



■テールを流すテクをマスター

最後に、どうしてもCOMに勝てない、とりあえずCOMを負かしたいという人へのアドバイスをしておこう。上級者のように、壁にまったく接触しないコーナーリングをしたい人は、まず右の連続写真で紹介するような操作手順に沿って、接触を前提にしたコーナーリングを練習してみよう。この走法は、接触を避けるのではなく、接触をテール部分だけでおさえることに着目しているのがミソで、結果的にはあまり減速することなく、比較的簡単にカーブをクリアできるのだ。


◀まず、エアブレーキでアウト方向に車体を流す


◀コーナー進入が始まったら、✚キーも入力。


◀マシンのテールの接触だけなら減速も少ない





まんが／福岡県 天吹致さん

はじめて探偵物語

趣味の雑誌は……と、こっちか。なんだ。スゴイ量だなぁ。こういうところひとつ取って見ても、日本人は贅沢だよなぁ。（①趣味の世界をもっと奥まで見てみる：25Pへ）（②「やっぱオレってゲーマーだなぁ」気がつくといつの間にかゲーム雑誌のコーナーの前に立っていた：37Pへ）

オウバードフォース

- ●発売日／'96年10月25日●価格／¥6,800
- ●メーカー／バンダイ
- ●ジャンル／SLG
- ●対応周辺機器／なし
- ●MC／3ブロック

独自の戦闘システム「3D立体バトル」をマスターしよう

このゲームでは、マップが3Dになっている。そのため敵との距離は、上から見たマップと、横から見たマップの2種類で確認しなければならない。ただ前に移動しているだけでは、いつの間にか上や下を取られて被害が大きくなるばかり。初心者の場合は、とくに戦闘で戸惑うだろう。戦艦など全方位射程の武器を持つユニットはそれほど気にしなくてもいいが（それでも下を取られると、一応反撃はできるがやはり弱い）、艦載機などは武器の装備場所に気をつけよう。その際、後ろ向きに攻撃できるように装備を変更させておくと、反撃のとき有利だぞ。こちらの攻撃時には敵の背後や上下など、弱い部分を攻撃していくこと。

射程には注意しよう

武器によって射程が異なるのは、ご存知の通り。どの方向でも攻撃できる戦艦はともかく、問題なのは艦載機。慣れないうちは、横マップ→上マップの順にカーソルを合わせるようにしよう。まず横マップでは、敵のユニットの上（もしくは下）に移動し、上マップで重なるように（同じ座標に）移動してから攻撃するとわかりやすい。

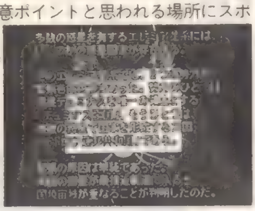
▶横マップで、相手の頂点をつくように、上か下に移動する。



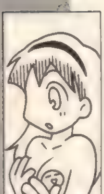
◀上マップで相手に重なり、あとは方向転換をして攻撃だ。

ストーリーで重要なシナリオをチェック!

3D空間を使ったバトルシーンと共に、このゲームの魅力の1つともいえるのが、壮大なストーリー展開だ。ゲームを進めていくうえで、数多くのシナリオをクリアしていかなければならないのだが、そのシナリオの作戦内容も実にさまざま。敵全滅はもちろん、戦域からの脱出や味方を守るなど、いろいろなミッションが用意されている。ここでは、全27ミッション中重要な分岐や注意ポイントと思われる場所にスポットを当てて紹介していく。これからプレイする人は、ぜひ役立ててほしい。



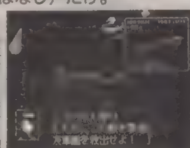
▶スタート前の説明をよく読んでおこう。

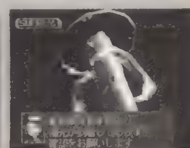


MISSION 2　救出作戦

このゲームの最初の分岐ポイントは、MISSION2のクリア後にある。MISSION2では、敵に囲まれた友軍ユニットを救出するのが目的。だが、見捨てても（助けなくても）クリアは可能なのだ。この友軍を「助けた」か「助けない」かで、次のMISSION3の内容が違ってくる。「助けた」場合は「ビアドアステロイド」。今後、助けた友軍ユニットが一緒に戦ってくれる。「助けない」場合は「遊撃」。始まる前に補充兵が1人入る（パイロットだけでユニットはなし）だけ。

▶基本的に友軍は助けた方がいい。今後のためにもね。

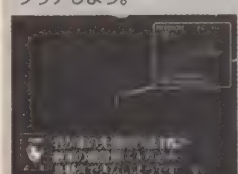




◀補充兵といっても、能力は並み。しかも1人きりだし。

MISSION 10 機雷地帯

MISSION10でのクリアターン数によって、MISSION11の敵の数が変わるのだ。クリアターンが12ターン以内だと、MISSION11で配置される戦闘衛星は1基。15ターン以内だと3基。それ以上になると5基になってしまう。この戦闘衛星は敵としてかなりやっかいな相手。MISSION10は簡単なので、ムダに経験値稼ぎなどせず、12ターン以内にクリアしよう。



◀機雷地帯に迷い込んだ友軍ユニットを救出すること。

MISSION 17 諜報部員

MISSION17の敵の中には、味方のスパイ艦が紛れ込んでいる。誤ってこれを撃破してしまうと、シナリオが1つ減ってしまうことになるのだ。このMISSION17aがないからといって、致命的な問題は出てこない。が、やはり後々のことを考えると、MISSION17では、スパイ艦に接触しておく方がオススメ。

さて、そのスパイ艦の見分け方だが一番確実なのは、始まったらスタート地点からあまり動かず、こちらに向かって来る敵だけを迎撃していくこと。基本的にスパイ艦はあまり動かない（こちらに向かってこない）ので、この方法ならば失敗することはないだろう。ある程度片づいたら残りは艦載機に任せ、主人公艦はスパイ艦を目指すようにする。

MISSION 18 討伐艦隊

このMISSION18は3つのマップが連続する。難易度的に見てもこのゲーム最大の山場といえるだろう。途中でセーブもできないし、選択によっては補給も受けられないのだ。その補給のあるなしは、1つ目のマップが終わったあとのルート選択で決まる。「前」か「右」かの2択だが、ここで「前」を選んでおくと弾薬などの補給を受けることができるぞ。次のマップの難易度もそれほど違わないので、ルートは「前」を選んでおいた方が楽だ。最後のマップはMISSION17aに行ったか行っていないかで、変化する。行っていないと敵に強い戦艦がいるなど、難易度は高くなる。やはりMISSION17でスパイ艦と接触し、17aはクリアしておく方がオススメだ。



まんが／愛知県　愛藤さん

はじめて探偵物語

当時の資料では引き裂きと書かれているが、実際には殺された木城瑞穂は切り裂かれていたのだ。しかも桜の木の下で…… もう1度鎌倉に調査に向かおうとしていたその日、またも電話が鳴った。「高橋さんから預かっていた写真のうちですねぇ、1人の名前が浮かび上がって来ましたよ」

（：61Pへ）

すらいムしよう!

●発売日／'96年10月4日●価格／¥5,800
●メーカー／東北新社
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／6ブロック

ウィンド、サンダーモードを活用してスライムたちを上手に育てていこう

水槽の中を泳ぐ魚を観察するのと同じ感覚で、スライムのとっても奇妙で摩訶不思議な生態を見て楽しむという一風変わった作品。進行はリアルタイムなので、スライムは勝手に合体、分裂、突然変異を繰り返し、次々と別のスライムに変化していくぞ。それを手助けするのがプレイヤーの役割。でもプレイヤーが干渉できるのは、風と雷を使うことのみ。この2つをうまく使ってスライムを効率よく繁殖させるのだ。それでは風と雷の使い方についてじっくり解説していこう。





▲▶合体の結果、単に大きくなるだけの場合もあるし、まったく別のスライムになる場合もある。結果はいろいろ

◉ウィンドモードでスライムを集めろ

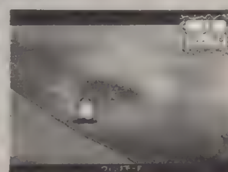
スライムは、2匹が接近すると自動的に合体する。でも、動きがとっても気まぐれなので、思い通りには接近してくれない。そこで役立つのがウィンドモードだ。これを使えば動きの遅いスライムを吹き飛ばし、強引に移動させることができる。上手に吹き飛ばして、スライムを1カ所にたくさん集めておけば、合体する確率もかなりアップするってワケ。ガンガン使ってスライムを合体させよう。



▲ウィンドモードを使って1カ所にスライムを集めれば合体しやすくなる。

有害なスライムはフィールドから落とせ

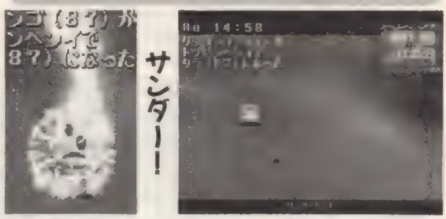
合体や突然変異で有害なスライムが誕生したときは、すぐにウィンドモードを使ってフィールドから叩き落とすこと。なぜなら有害なスライムを放っておくと、ほかのスライムに危害を加えるからだ。フィールドから落ちたスライムは、ほぼ即死だ（まれに戻ってくることもある）。お好みのスライムを残すため、有害なスライムは駆除しちゃおう。



▶有害なスライムはフィールドから叩き落とせ！

◉サンダーモードで突然変異を誘発

サンダーモードを使えば、スライム1匹に雷を落とすことができる。雷を落とされたスライムは突然変異を起こし、まったく別の性質のスライムに変化するぞ。ただし、何に変化するかはランダム！　しかも必ず変化するとは限らない。突然変異を起こさせるためには、根気よくいろんなスライムに雷を落としていかなければならない。でも、コツがないわけではない。それは、生まれたての小さなスライムに雷を落とすより、何度か合体を繰り返して大きく成長したスライムに落とした方が、突然変異が起こりやすいということなのだ。そのへんをよく考えながら雷を落としていけば、意外と簡単に突然変異が起こるだろう。



▲雷を落としたからといって、必ず突然変異が起こるとは限らない。失敗したらターゲットを変えて別のスライムに挑戦だ。



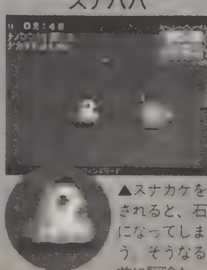
有害なスライムと役立つスライム

覚えておくとおトク!

合体や突然変異を繰り返すと、フィールドから叩き落とすのが得策と思われる有害なスライムが誕生する場合がある。その代表的な2種類を紹介しよう。またその有害なスライムに対抗できる役に立つスライムも紹介しておくので、ぜひ参考にしてほしい。

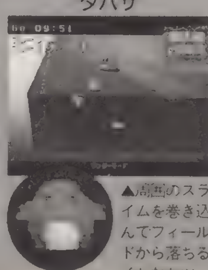
BAD!

スナハバ



▲スナカケをされると、石になってしまう。そうなる前に駆除だ。

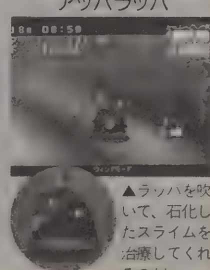
タバサ



▲周囲のスライムを巻き込んでフィールドから落ちるイヤなヤツ。

GOOD!

アッパラッパ



▲ラッパを吹いて、石化したスライムを治療してくれるのだ。



まんが／北海道　有澤翔さん

はじめて探偵物語

「高橋さん……」操られていた後遺症から逃れるためか、頭を振りながら榊原智奈が近づいてくる。「彼が犯人なんですか？」「ああ　2、3、5人目のジャックは間違いなくヤツだ」「じゃあ逮捕しないと……」「ムリだな、証拠がない。ヤツは何も残してない。オレたちの力は法的には何の役にも立たないからな」

（：40Pへ）

拳聖
〜キング・オブ・ボクシング〜

●発売日／'96年11月15日●価格／¥5,800
●メーカー／ビクターインタラクティブソフトウェア
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

連戦連勝も夢じゃない！ ボクサー強化の㊙テクを大公開

1◉能力＆成長を設定



▲対戦相手に弱いヤツを選んで、パワーアップを図れ。

選手を育てるときには、最初はパワーだけを重視するといいぞ。パワーをＭＡＸにしたら最低限のスピード（２回分重点的に上げれば十分）を確保して、あとはスタミナアップに焦点をしぼる。試合に勝たないと、アップできるパラメータの量は少なくなってしまうので、なるべく勝とう。

最初はパワーを鍛えよう



▲最初の選手設定で、パワーだけをガンガン上げておく。　▲パワーをＭＡＸにしたら、次はスピード＆スタミナをＵＰ

2◉思い通りに動かせない人へ

必殺パンチのコマンドは、✚キー入力後に✚キーを一度離してからボタンを押すようにすること。✚キーがニュートラルになっていない状態でのボタン入力は、受けつけてくれないことが多いので覚えておこう（これは通常パンチを連打するときも同じ）。また、普段は問題ないダウンしている相手への接近も、勝負が決まりそうな局面では反則をとられてしまう。十分に注意すること。あと、挑発（自分のＯゲージをわずかながら回復させる効果あり）は、相手が遠くにいるときにしか出すことはできない。



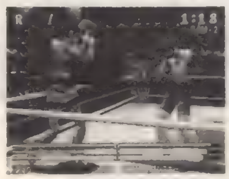
▲必殺パンチを出せない人は、✚キーの使い方を見直そう



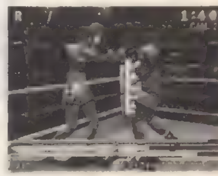
▲こんな勝負が決まりそうな場面で、相手に接近するのは×

3◉攻めと守りはゲージを見ながら

Ｐゲージが少ないとパンチ力がなくなり、Ｄゲージがゼロになると選手はダウンしてしまう。これらのゲージは一定時間で回復するけれど、ゲージが少ないほど回復スピードは落ちてしまう。Ｏゲージは、パンチを出したりダメージを受けたりすると減り、スタミナを鍛えれば減り方を少なくできる。また、ＰゲージとＤゲージのＭＡＸはＯゲージに影響するので、Ｏゲージの温存が勝負の決め手になる。そこで、攻めても無駄な場合や、相手のカウンターを恐れなくていい場合は、右の写真を参考にゲージで判断しよう。



▲Ｐゲージが減った状態でのパンチは無意味。素直に逃げよう。

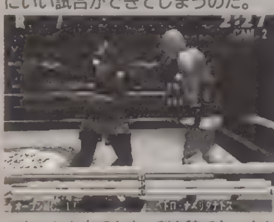


▲相手のＰ（Ｏ）ゲージが少なければ、カウンターも怖くない。

有効な攻め方をスタイル別にアドバイス

オープンスタイル

選手の身長と体重のバランスを中間的に設定したときのスタイル。遠い間合いから攻撃できる必殺パンチがないので、あえて必殺技は無視してボディフック（右利きボクサーならL2＋⊗）だけを狙っていこう。ちなみに、この“利き腕ではない方からのボディフック”は、通常攻撃の中で最も相手に当てやすいパンチだったりする。だからこそ、このパンチだけで相手を攻めまくれば、十分にいい試合ができてしまうのだ。



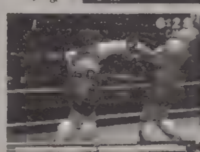
▲もっとも当てやすい利き腕でない方からのボディフック。これが一番だ。

ピーカブースタイル

体重を重めに設定したときのスタイル。パワフルで打たれ強い選手になるので、普通に最強を狙うならこのスタイルが一番。離れた相手へは必殺パンチのフルメタルジャケットを放ち、距離をつめられたら左でも紹介したボディフックを叩き込むようにしていればＯＫだ。



▶相手が近距離に迫ってきたら、利き腕でない方からのボディフックを連打しよう。



◀相手が離れたらフルメタルジャケット。遠くの敵にも矢のように伸びた拳がヒットする。

デトロイトスタイル

身長を高めに設定したときのスタイル。パンチを素早く出せて、しかも攻撃の届く距離が長い、必殺パンチのワイプアウトジャブをひたすら狙っていこう。相手が離れるなら、デッドリィアロウを使ってもいいだろう。ただし、スキが大きいので、このパンチへの過信は禁物だ。

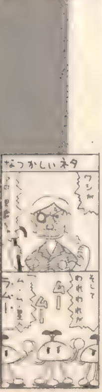


▶離れた相手にはデッドリィアロウも悪くない。威力はワイプアウトジャブより高いぞ。



◀もっとも頼りになるワイプアウトジャブ。離れた間合いからでも当てられるのがミソ。





まんが／北海道　有澤翔さん

はじめて探偵物語

「あたしの名前は薮北圭子　湯煙温泉記者よ！　偶然殺人事件に居合わせて担当刑事を出し抜いて事件を解決するのが生き甲斐なの！」ナイスバディ（特に胸）をうならせて、なかなかの美女が立っていた。「で、記者さんはオッパイ見せにきたのかい？」「あたしってばセクシーで売ってるから関係ないのよ！」

（：90Ｐへ）

フィッシュアイズ

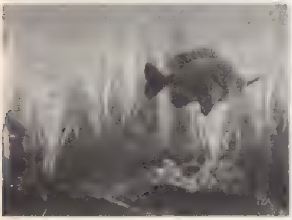
●発売日／'96年10月10日●価格／¥5,800
●メーカー／パック・イン・ソフト
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

おサカナを釣りまくって水槽に潤いを!

◉まずは魚を釣ることから始める

ゲーム開始時に行くことができる釣り場は、ヤブ沢のみ。しかし、そこで魚を釣っていけば、チャイムが鳴って次の釣り場に行けるようになる。どんどん魚を釣って、いろんな釣り場に行けるようにしよう!

エサに魚が喰らいついたのはいいが、そのままだとエサだけ持っていかれる。それだけならまだいいが、ハリまでも取られてしまう。これらは、サオを乱暴に引きすぎていることが原因。魚がエサに喰らいついたら、そのまま何もせずにほうっておこう。しばらくすれば、魚は落ち着くハズ。そうしたら✚キー下+◎でイッキに引き上げればいいのだ。そして、また暴れ出したらボタンを放して引き上げるのをやめ、落ち着いたらまた引く。これを繰り返せば、絶対に魚は釣れるぞ! 釣りには根気が必要なのだ。



◀魚が落ち着いたら、イッキに✚キー下+◎で引き上げるようにしよう。これは基本なので絶対に覚えておこう。

各釣り場ではこうすれば釣れる!

各釣り場によって、釣る方法がいろいろ。フライとエサ釣りの両方が楽しめる釣り場もあれば、エサ釣り、ルアー釣りのみの釣り場もある。初心者は、釣り方の選択ができる釣り場では、なるべくフライの方を選ぶのをオススメする。なぜなら、このゲームは、実際の釣りと同じくアワセが非常に難しい。その点フライなら、水の跳ねる音と同時にボタンを押せばいいだけなのでアワセがすごくラクにできるのだ。ただし、水中で使うものではなく、水上で使うものを選ぶこと。水中で使うものは、エサ釣りよりも難しいことがあるので注意して選ぼう。

それでは、ここで各釣り場で釣れる魚と釣る方法を紹介しよう。カッコの中が釣れる魚だぞ。

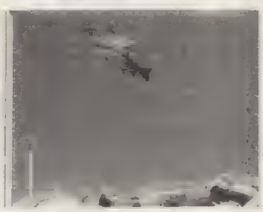
●ヤブ沢〈ヤマメ〉
フライ・エサ釣り
●渓流〈イワナ〉
フライ・エサ釣り
●小川〈タナゴ〉
エサ釣り
●池〈ヘラブナ〉
エサ釣り
●湖〈ブラックバス〉
ルアー釣り

このほかにも釣り場はあるが、自分でいろいろ探してみよう。例えば堰堤(えんてい)のフライ・エサ釣りでアマゴが釣れたりとか……。魚もだんだん手強くなってくるので、ハリごとエサを持っていかれないようにしよう。

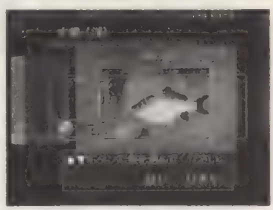
◉釣った魚は水槽に入れられる!

各釣り場で釣った魚は、アクアルームにある渓流用、湖用の2つの水槽に入れることができるのだ。気にいった魚ならリリース(釣り場に返してあげること)せず、水槽に入れて飼うのもいいかも。

渓流用、湖用の2つの水槽には、それぞれ3匹ずつサカナを入れることができる。水槽はいつでも眺めることができる上、魚にエサをあげることもできるのだ。さらに「魚を見る」にすれば、一目瞭然でサカナの健康状態がわかるようになっている。健康状態は「元気」「普通」「疲労」「瀕死」「死亡」の5つの状態で表されているので、瀕死の魚は放流してあげよう。また、釣ったばかりの魚はたいてい「疲労」しているが、心配する必要はない。気にせず水槽に入れておいて、しばらくほうっておけば、たいていは「元気」になってくれるぞ。また、「死亡」した魚はとっとと水槽から出してしまおう。ほかの魚の影響うんぬんより、仰向けになって浮いている魚はハッキリいって気持ち悪い。魚好きな人は、こうなる前に放流してあげようね。



◀水槽は、エサを入れたり、叩くこともできる。叩くのは魚がかわいそうなので×。



◀魚が水槽に入りきらないときはこれを見て、放流する魚を決めよう。



水槽(渓流用)

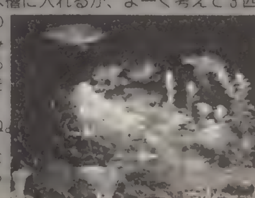
渓流用の水槽に入れることができる魚は、ヤマメ、イワナ、タナゴなど。このゲームでは、魚同士で喧嘩や共食いをすることはないので、安心して水槽を眺めることができるぞ。しかも魚を見ようとして水槽をスクロールさせなくても、自然と画面内に魚は集まってくるようになっている。つまり、水槽を見ているだけなら、「水槽を観る」にしてしまえば、コントローラは使わなくてもいいってことなのだ。これは、どちらの水槽でも同じ。



▶渓流用の水槽は、石ばかりで少しだけ彩りが足りない。

水槽(湖用)

湖用の水槽に入れることができる魚はヘラブナ、ブラックバスなど。もちろんブラックバスを釣る際に釣ることができる外道、ブルーギルもこちらの水槽に入れる。とにかく湖モノは釣ることが難しい魚が多いので、どれもとっておきたいが水槽には3匹しか入れられない。どの魚を水槽に入れるか、よーく考えて3匹を選びだそう。どの魚を入れるかは好み次第。しかし、なるべく「元気」な魚を入れた方がイイぞ。すぐに死なないしね。



▶湖用の水槽は水草などで湖を再現しているこちらの方がキレイ?



はじめて探偵物語

少年は自分に酔っているのか、1人で話を進めていく。「大丈夫。ボクは自分に酔ってるわけじゃない。兵頭や他の逮捕された人間に惑わされずに、ボクまでたどり着いたキミには種明かしをしておこうと思ってね。つまらないじゃないか。どんなに優れた推理小説も最後の50Pが切り落とされていたら」

(:38Pへ)

タイムボカンシリーズ
ボカンと一発!ドロンボー

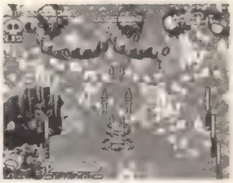
●発売日／'96年11月29日●価格／¥5,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ステージ別オススメの自機をピックアップ

このゲームは、ステージの始めに6種類（ステージ4以降は9種類）ある自機の中から自由に選択できる。自機はスピードが速かったり、攻撃力に優れているなどいろいろなタイプがあり、それぞれに有利不利の特徴がある。そこで問題なのが、ステージと自機の相性。自機の選択を間違えると、本来は簡単なステージの難易度がグ〜ンと上がり、余計なダメージを受けてしまうことになる。そこで、相性がいいと思われる自機をステージ別に紹介するぞ。



◀ステージ4以降は、3機のメカが増えて9種類になる。



▲ステージと自機の相性が合わないと、苦戦を強いられることに。

STAGE 1 オススメ シャレコーベメカ

ここはステージに遮へい物がなく、左右に開けているのでワイドに広がる武器を持つシャレコーベメカが有利。シャレコーベメカは、2段階目のパワーアップでショットが3方向に広がるため、すぐに幅広い攻撃ができるのがポイント。機動性にちょっと不安はあるが、ここでは問題なし。

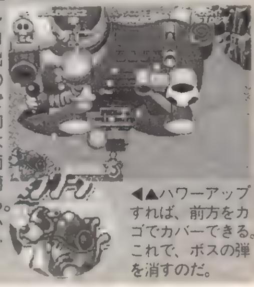


◀▲攻撃がワイドに広がるので、画面中央で攻撃をしているだけで楽に進めるのだ。

STAGE 2 オススメ タイムラクーダ

自機を囲むようにして攻撃をしてくるザコや、一度に画面上に出現する敵の数が多いのがステージ2。そこで役に立つのが、5方向に幅広い攻撃が可能なタイムラクーダ。画面中央で撃っていれば、簡単に進むことができる。

また、カゴで前方からくる敵の攻撃を防ぐのが便利だ。



◀▲パワーアップすれば、前方をカゴでカバーできる。これで、ボスの弾を消すのだ。

STAGE 3 オススメ デンデンメカ

ステージが通路状になっていて、前方からのみ敵が攻撃してくる。そこで、前方への攻撃が強いデンデンメカが、このステージでは効果的。ただし、通常の状態では攻撃が貧弱なので、早めにパワーアップをしてオプションをたくさんつけることが必要だ。左右への移動で敵の攻撃を避けよう。



◀▲オプションがつけば、前方への攻撃力はかなりのもの。適度に動いてくれるのもいい。

STAGE 4 オススメ トンズラーカー

カタい敵が次々と登場するので、攻撃力のある新メカ、トンズラーカーを使おう。コイツのミサイルは、ヒットするとドクロマークの爆風が起こり、その間攻撃判定が出ているため、敵にダメージを与えやすい。しかも、パワーアップすれば、ホーミングミサイルが撃てるようになるのだ。



◀▲ホーミングミサイルと、爆風を起こすミサイルで一気に攻撃。機動性がないので注意。

STAGE 5 オススメ ドロンジョカー

ステージが始まると、いきなりの高速スクロール。ここでは機動性のないメカは、スクロールに押しつぶされてしまう。そこで、スピードの速いドロンジョカーがオススメ。スクロールに対しては、早め早めに左右にコントロールし、確実にパワーアップアイテムを取っていこう。

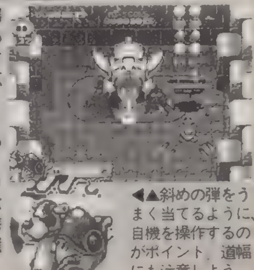


◀▲スクロールに潰されないよう、道路をよく見てハンドリングしよう。早めに移動!

STAGE 6 オススメ タイムラクーダ

中ボスが次々と登場するため、攻撃力のあるメカを選択する。オススメは攻撃範囲の広いタイムラクーダで、敵を正面に捕らえなくても攻撃を当てられるのが強い。

また、トンズラーカーも攻撃力があり、ホーミングミサイルが撃てるので、お好みで選ぶといいぞ。



◀▲斜めの弾をうまく当てるように、自機を操作するのがポイント。道幅にも注意しよう。





まんが／富山県 はせぶーさん

はじめて探偵物語

桐生さんの能力は「関連」。事件に関係のあるモノや人を結びつける力がある、オレの元上司である。これまでの関連付け正誤率は80%で正のほうが高い。とりあえず、1つめと2つめの事件は別にしても、3つめの少女引き裂き事件は……調べれば調べるほど、今回の事件に関係があるように思えた。

（：72Pへ）

FINALIST

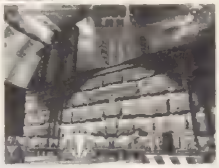
●発売日／'96年10月4日●価格／¥5,800
●メーカー／ギャガ・コミュニケーションズ
●ジャンル／3D・STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

斬新STGは難易度も極上！　攻略ポイントをチェックせよ

この「ファイナリスト」は、自機の操作感覚がＲＣＧというちょっと新しい３Ｄ・ＳＴＧ。炎のゆらめきや交差する光まで表現した美しいグラフィックには、プレイした誰もが驚かされてしまう。しかし、海外生まれということもあって、このゲームの難易度の高さは尋常ではない。なかなか攻略が進められず、美しいグラフィックを全部見れずにいる人も多いと思うので、初級者に役立つ攻略情報をお届けすることにする。これらの基本をチェックして、自機〝ＢＩクラフト〟をミッションクリアへと導いてあげよう。

チェック1◉アイテムの回収は重要

ゲーム中に登場するアイテムの中には、取り逃すともう入手できない武器アイテムも含まれている。そこで、各ステージの攻略中は、アイテム回収を重視しながら進むようにしよう。また、スピード勝負となるインダストリー４では、先行するポリスカーを破壊して入手できるブースター（加速アイテム）がないと制限時間以内にクリアポイントに達することはできない。注意しよう。



▲武器アイテムを取り逃すとあとで苦労する。必ず回収せよ！

チェック2◉エネルギーの回復



▲このボックスを破壊したら、すぐにアイテムを回収しよう。

写真のプルトニウム貯蔵器を破壊すると、エネルギー回復アイテムが現れる。自機のエネルギーが底を尽きそうになったら、どんどん回収するようにしよう。ただし、このアイテムはプルトニウム貯蔵器を破壊したあと、一定時間たつと放射能を伴った爆炎と化してしまう。そうなると、その近くにいるだけでダメージを受けてしまうので、爆炎を上げる前に回収するようにしよう。

チェック3◉マップ画面の活用

各ミッションを制覇するには、通路を駆け巡って、それぞれの任務を遂行しなくてはならない。通路内に隠された出口を探すのはもちろん、特定の場所でのノルマもたくさん用意されているぞ。そこで、次に何をすればいいのかわからなくなった場合は、迷わずマップ画面で調べてみよう。マニュアルの15ページにあるアイコンを参考にすれば、次なるターゲットを見つけることができるはずだ。



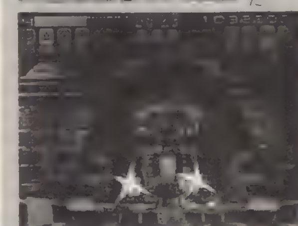
▲マップ画面での表記で、改めて目的を確認できるぞ。

行く手を阻む扉の突破方法とは…？

各ミッション中では、数々の扉がプレイヤーの行く手を阻む。これらを開ける方法には、①特定のスイッチの前に立つ、②特定の敵を倒す、③扉そのものを破壊する、④特定の赤外線センサーに触れる、⑤特定のジェネレーターを破壊する、の５通りがある。特定のスイッチなどが関係する場合、スイッチごとで開けられる扉も決まっているので、どれに対応しているのか調べておこう。扉そのものが破壊できるのは格子状のタイプだけで、トンネル２で登場するタイプはマイン、地下水道１で登場するタイプならロケットで攻撃できる。一番厄介なのはジェネレーターを破壊しないと開かない扉だ。ジェネレーターを破壊すると、放射能漏れ防御装置が作動してしまうので、早くその場を去らないと閉じ込められてしまう。また、ジェネレーターは一定時間で復活してしまうので、破壊したらすばやく脱出しよう。



◀格子状の扉は破壊することができるのだ



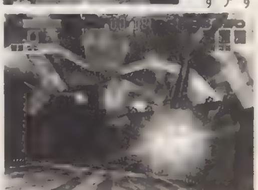
◀このジェネレーターを破壊すると開く仕組みの扉もある。

攻略の応用1◉無視する敵も

普通のゲームとは違い、このＳＴＧには破壊できない敵も登場するので注意が必要だ。例えば、敵のシールドを突き抜ける武器、レーザーを入手するまでは、赤いバリアをまとった敵は倒せないので覚えておくこと。また、インダストリー３の終盤で執拗に追い掛けてくるヘリコプターも、無視して逃げるしかクリアする方法はないのだ。無駄な努力は禁物だぞ。



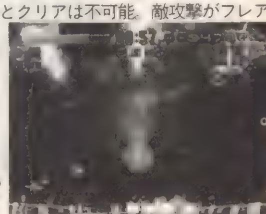
◀レーザーを入手するまで、赤いバリアをまとった敵は倒すことができない。



▶インダストリー３で登場するヘリからは、逃げるしかないぞ。

攻略の応用2◉フレアーの利用

攻撃力を持たないフレアーは、効果を見落としがちだけれど、敵のホーミング系の武器を自機から遠ざけてくれる機能には目を見張るものがある。特にトンネル２での終盤、通路を一定時間以内に走破するシーンでは、フレアーを使って敵の攻撃をシャットアウトしないとクリアは不可能。敵攻撃がフレアーに向かっているスキに通路を固める機雷をショットで破壊して、ひたすらゴールを目指そう。



▶フレアーは敵の攻撃を引きつけてくれるのだ。





まんが／新潟県　高橋智子さん

はじめて探偵物語

オレの名前は高橋良明　業界じゃそれなりに名の知れた私立探偵だ　特に前職が刑事だったせいか、家元（警視庁）からお呼びがかかることが多い
（1今回の事件を回想する：10Pへ）（2刑事だった頃の思い出を回想する：42Pへ、3別件で依頼されていた湯煙全裸ＯＬ＆看護婦殺人事件の捜査に向かう：24Pへ）

Twisted Metal

●発売日／'96年11月15日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／ACT●MC／なし

ハチャメチャな戦闘を制しよう

この海外生まれの作品は、一見するとＲＣＧのようだけれど、実は射撃戦あり体当たりありのＡＣＴなのだ。過激な戦闘が好きなキミに、理屈抜きの壮絶バトルを生き残るための鉄則を伝授することにしよう。

◉オススメマシーンはハンマーヘッド



選べるマシンは全部で12台も用意されている。どのマシンをとっても個性派ぞろいなので目移りしてしまうけれど、一番のオススメマシンはハンマーヘッド。その巨大なタイヤによって相手をひきやすい利点があるので、体当たりする場面では格段に有利。このマシンでは正面衝突するような場面でも恐れずに突っ込めるぞ。

◉敵車以外にも注目せよ

ゲーム中に脅威となるのは、何も敵のマシンだけではない。地雷（白い物体）を踏んでしまうと爆発に巻き込まれるし、フィールド上に立っている兵士はランチャーを撃ってくる。一定の場所にとどまって戦う場合は、あらかじめ近くの兵士をひき殺しておいて、周囲に地雷がないかも確認しておこう。また、建物や壁に強く接触すると、少なからずダメージを受けてしまう。そんなミスをしないよう、十分注意しよう。



▶フィールド上の兵士も、けっこう侮れない。

◉最終ステージのヒ・ミ・ツ

このステージにはビルとビルの間に、勢いよく突っ込めばジャンプできる場所があるので確認しておこう。また、一番高い場所にあるヒラミッド状の建物は、攻撃し続けると破壊できる。その中には、エネルギー回復ポイントもあるので、ぜひ利用しよう。前座の敵マシン３台を始末すると、真のボスの装甲マシンが現れ、倒すと２周目に挑戦できる。



◀意外なことに、ピラミッド状の建物は破壊できるのだ。



▶ビルとビルの間のジャンプは、落下（一発死）と隣合わせなのだ。

パスワード公開

全面のパスワードも特別公開するぞ。パスワード利用の手順は、①１Ｐコンテストを選ぶ、②マシン選択、③OPTION→PASSWORDを選ぶ、④パスワード入力＋スタートボタン、⑤EXIT→STARTと選ぶ。

2面	○△□○○
3面	×□□○△
4面	×△□○□
5面	×□△△△
6面	□△×○×

MEGATUDO 2096

●発売日／'96年10月18日●価格／¥5,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／格闘ACT●MC／１ブロック

異色なメカ格闘の醍醐味を体感

離れてはレーザーを撃ち、近づいては豪快な必殺技の応酬と、メカをモチーフにした格闘ＡＣＴらしい作りの「ＭＥＧＡＴＵＤＯ ２０９６」。ＣＯＭ戦と対戦での違った楽しみ方をここに紹介するぞ。メカバトルの醍醐味を体感しようぜ！

※コマンドは１Ｐ側のものです

◉COM戦は遠距離でチクチク

ＣＯＭは、接近戦がメチャクチャ強い！　こちらの行動に関係なく、がむしゃらに必殺技を連続で出して攻撃を仕掛けてくる。しかし、ここがＣＯＭの弱点でもあって、間合いさえ離してしまえば、こちらに近づこうとしてＣＯＭの攻撃が手薄になるのだ。そこを狙って、ロックオンからショットで攻撃する。ポイントは、常にロックオンボタンを押し続け、相手から離れるようにリニアダッシュを繰り返すこと。また、応用編として、螺旋状に回転しながら敵に近づけるスパイラル・アタックを利用する戦法。前者同様、ロックオンしながらショットで攻撃し、敵との間合いが近くなったときに必殺技を繰り出して攻撃するのだ。敵がダウンしたら、起き上がりに重ねるようにして必殺技を出そう。反撃しようとしたところにヒットするぞ。



◀近距離戦では、ＣＯＭが圧倒的に有利。まずは間合いを広げろ。

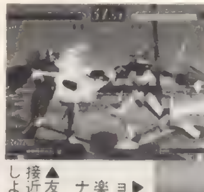


▲横ダッシュしながらロックオンをし、逃げながらショットで攻撃をする。

◉対戦は近距離で豪快に！

友だちと遊ぶ対戦はＣＯＭ戦と違い、相手を倒すことだけを考えるのではなく、このゲームが持っている豪快なメカの動きやハデな必殺技を楽しむプレイがオススメ。遠距離でロックオンしてのペチペチ合戦をしていても、その醍醐味は味わえないぞ。そこで、男らしく接近戦を挑むのだ。

このゲームには、通常の格闘ＡＣＴのように連続技が存在する。マシンによって個体差はあるが、武器を持っての通常技をキャンセルして必殺技につなげたり、必殺技から必殺技へつながるコンビネーションもあるのだ。たとえば、ソードギアならバックハンド（←＋□）からレイジング・スラッシュへつなげたり、サムライの獅咬斬→燕舞斬といった、必殺技から必殺技のコンビネーションも狙える。自分でいろいろ試してみよう。



▲友だちとの対戦なら、接近戦で思いっきり勝負しよう　メカの迫力!!



▶自分でコンビネーションを見つけるのも、楽しみの一つ。オリジナルコンボを生み出せ。





まんが／京都府　樹塚ともかおさん

はじめて探偵物語

ジャングル風呂は熱気でムンムンしていた。「ここで倒れていたと……」「はい。そんででですねぇ、スッポンポンにタオルのマフラーってやつですわ　グハハハ」村の駐在の金島さんが大笑いしながら案内してくれる　「しかしイロイロな風呂かありますねぇ？」「それが自慢で……」――――次回、湯煙ジャングルＯＬ全裸殺人事件２に続く

リーディングジョッキー High bred

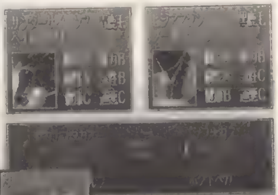
●発売日／'96年10月10日●価格／¥5,800●メーカー／ハーベストワン●ジャンル／ACT競馬●MC／2ブロック

テクを極めてリーディングを目指せ

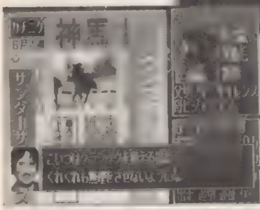
このゲームで勝ち抜くには、まず馬の絶対能力が必要だ。配合を自由に決められるし、資金の概念もないため、素質馬が生まれるまで種付けを繰り返そう。そしてその馬をつぶしてしまわないためにも、騎手としての実力も高めていこう

◉配合とコメントが決め手

最初からいきなり能力の高い種牡馬を付けることができる。これは一般的な競馬ゲームとは違う大きな特徴だ。そして引退後に繁殖入りすると、その馬の能力を知ることができる。これをうまく活用しない手はない。まず種牡馬はサンダーサイレンス。そして肌馬はノーザンダンサー系のヒジアマゾンやシンコウラブミィ。定番のニックス配合だ。ここで生まれたあとのコメントを見て、「クラシックを狙える器」というコメントなら合格。セーブして引退させ、能力パラメータを見てみよう。脚力がAなら、超素質馬と思っていい。Bでも騎乗テクしだいでは、かなり上が狙えるぞ。リセットして、その馬をロードしよう。



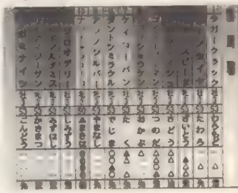
▲多くの人が試みてみたくなる配合。両親ともに脚力Aなので、これがうまくいけば…



◀このコメントが出なければ見込み薄。すぐ引退させて生産しよう。かわいそうだが仕方ない。

◉新聞で能力をチェック

出走する週の新聞を見て、相手関係を見るのも1つの手だ。ここで大きく取り上げられていればしめたもの。能力的にはまず勝てるメンバーだ。紙面に名前がない場合は、あきらめて回避してもいいが、回避しまくっていてもらちがあかない。馬の気配を見て、いい状態なら出走させてみよう。また予想欄の印で、グリグリの人気になっていれば馬の体調によっては簡単に勝てるだろう。



◉ペース配分は慎重に

ゲートの出足はかなり重要。行き足がついて馬ナリでついていくぐらいがベストだ。外を回りすぎたり、馬群にもまれると体力を消耗するので、位置取りに気をつけるようにしよう。このゲームでは馬のスタミナが表示されていないので、非常に難しいが、ムチの使いすぎは禁物。後方からまくりぎみに上がると、ほとんどバテてしまうため、徐々に進出していくことを心がけよう。



THE DEEP ～失われた深海～

●発売日／'96年10月18日●価格／¥5,800●メーカー／ヴァージンインタラクティブエンタテインメント●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

深海より深い謎を解きあかせ

基礎的な操作のコツや、中盤までのつまりやすいポイントについてはVol.33で攻略したので、今回は終盤までの難関ポイントを取り上げてみるぞ。途中で挫折していた人も、この攻略を参考にして、感動のエンディングを目指そう。

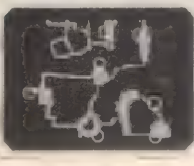
Q◉ガベージ4（遺跡）へ進入しましたが、脱出後にやるべきことって何？



これで解決

テロリストから脅されるシーンでは、余計な操作はしないで待ち、逃げるチャンスが訪れたらアルファベースへ。このあと、古代列柱石（位置は写真を参照）を調べ、その石の並びが示す方角に向かって進んでみよう。

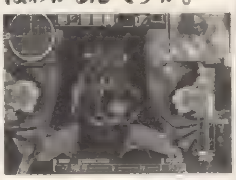
Q◉洞窟の出口にある扉が開かないのですが？　何か鍵があるんでしょうか。



これで解決

写真の　マークの場所にある6個の石像に接触すれば、扉は開くようになる。これ以降にも石像は登場するけれど、必ず6個が1セットになっているぞ。ちなみに、この扉の先の石像は、正六角形に並んでいるからね。

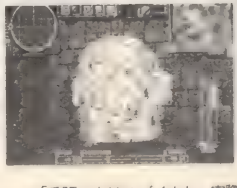
Q◉洞窟の中にいる巨大生物が邪魔。接触してはいけないのはわかるんですが。



これで解決

1匹目の巨大エビは、巨大イカを近くに誘導すれば突破できる。左下の写真の×マークには押すと動かせる岩が3つある。1つを□の地点で使い、残り2つは通路の奥から落とそう。これで2匹目の巨大エビを封じられる。

Q◉ダンジョンのような場所に来ましたが、謎がとけなくて進めません。



これで解決

壁の中には押すと動かせるものもあるので注意。写真の顔型の像も、目の像はライトのオン／オフ、耳の像はソナーのオン／オフで反応する。3つ目の石像は、周囲を時計回りに回ってあげれば、せり出してくるぞ。





まんが／北海道　裏ハイジさん

はじめて探偵物語

ガン！　大きな圧力がさらに身体にのしかかる……。「兵頭の力はスゴイよね　実際　でもボクのような人間には全くかからない　……姉さんの事をみんなが忘れていくんだ　両親でさえも　わかるかい？　悲しい思い出を徐々に忘れていくんじゃない　なかったことに、姉さんがいなかったことになっていくんだ！」

（：95Pへ）

ストーンウォーカーズ

●発売日／'96年10月18日●価格／¥5,800●メーカー／サンソフト●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

ハッピーエンドを見るために

ドキドキするシーンや、分岐や難所がいっぱいの「ストーンウォーカーズ』。クリアするために悪戦苦闘しているキミのために、ゲームオーバーにならないためのアドバイスと、ハッピーエンドを見るためのポイントを伝授しよう。

◉ゲームオーバーに要注意

このゲームは、よけいな選択ばかりしていると「何もせずに時間が経った」と認識されてしまうシビアなシステムを採用している。重要な分岐だった場合、バッドエンドになりかねない。また、何気ない分岐も、物語上の大きな分岐だったり……。どちらもよく考えてから選択すれば、簡単に対処することが可能なハズ。じっくりと取り組んでいこう。



▲選択肢がその後のストーリーをまったく変えてしまう。よく考えることだ。

クリアするための3つの心構え!!

このAVGをプレイするにあたっての心構えを伝授しよう。まず、素早い判断を強いられるような場面では、余計な行動は選択せず、ストーリーに合った素直な行動をすること。ボヤボヤしていると思わぬ失敗を招くぞ。また怪しいと思った場所は、必ず近づいて調べておこう。積極的に行動することも、重要なポイントの1つ。最後に、妥協は絶対にしないこと。もういいや……なんて投げやりな選択をすると、決してよい結果にはならないぞ。この3つを念頭に置いておこう。

◉ポイントを押さえてハッピーエンドに

ハッピーエンドを迎えるためには、下で紹介するようなポイントでミスをしないことが最低条件。そのほか壊れたハッチでクリスの話を最後まで聞いたか？　終盤でカエサルを殴ったか？　など重要なシーンでどのように行動したかによってもエンディングは変化する。どんな結果になるかは、キミの目で確かめてくれ！



▶実はこのシーンが重要。カエサルを殴っておかないと、ハッピーエンドが見れないのだ。

POINT 1 カエサルのテント

テントとその付近には何人も見張りがウロついている。慎重かつ素早い行動がクリア条件だ。

POINT 2 怪人との銃撃戦

麻酔銃を撃つシーン。アカブ、イキ、キツェの順に撃つのが正解。グズグズしていると即死だ。

POINT 3 遺跡の通路

崩れた壁の前で何もしないでいると、壁が崩れて下敷きに。キミの判断力が問われるシーンだ。

POINT 4 最後の遺跡戦

戦闘で攻撃を受けすぎることも、ゲームオーバーにつながる。攻撃を避けることも大切なのだ。

探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～

●発売日／'96年11月29日●価格／¥5,800●メーカー／データイースト●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

事件解決には根気が必要だ!

ＦＣで絶大な人気を得た探偵ＡＶＧシリーズ「神宮寺三郎」の最新作がＰＳで登場。ストーリーはもちろん完全オリジナル。ここでは、ＦＣ版未体験のキミでもこの凄惨な殺人事件を解決できるように、捜査のノウハウをお教えしよう。

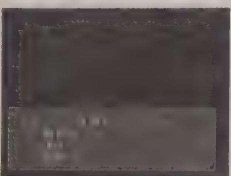
◉忘れちゃいけない３つのポイント



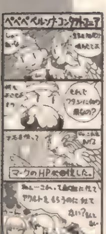
実際の刑事事件でもそうだが、このゲームの事件を解決するのに重要なのが粘り。事件を解決するにはこれに尽きる。プレイをしていると一定の場面から先に進めなくなってしまうような局面も多々訪れることになるだろうが、解決の糸口はかならずどこかに隠されているのだ。

さらにもう１つ!

このゲームでは、ストーリーの途中で主人公をチェンジすることができる。が、これが結構問題で、やたら変えていると、そのキャラが知っていても、プレイヤー自身が知らない話が出てきてしまうこともある。主人公は極力、最後まで変えない方が望ましいぞ。



◀主人公を変えてさまざまな視点から楽しむのもいいけど、ほどほどにね。



まんが／京都府　ひろぷうさん

1 すべてのコマンドをためしてみる

このゲームでは、同じコマンドを繰り返して実行することでフラグが立つことが珍しくない。先に進めなくなってしまったら、その時点で選択できるコマンドをすべて、同じメッセージが繰り返されるまで試してみよう。



◀同じことを繰り返す。特に、"調べる"コマンドが重要だぞ。

2 思い切って場所を移動してみる

本来その場所で何かをするハズなのに、すべてのコマンドを選択しても先に進むことができない……。そんなときは、思い切って場所を移動してみよう。思いがけないところで、思いがけない情報を入手できることもあるのだ。



◀別の場所で、新たな情報を得られることも、少なくないのだ。

3 持ち物を確認してみる

そこら中調べたり、人に話を聞いても物語が進まない。しかも、場所を移動することすらできない。そんなときはアイテムを確認してみる。このアイテム確認は結構忘れがちだが、重要な役割を持っていることが多いぞ。



◀持っているアイテムを使うことでストーリーが進むこともある。

はじめて探偵物語

ガッ！　オレの力を拘束していた力が一気に消散した。「……」「やめた。もう少し、自分でやりたいことを見つけてから、力を使うことにするよ」すでに少年は背を向けて歩き出していた。「もしもそれで今回のように、命をオモチャにしたなら……今度はオレも本気になるぞ」闇に姿が消える……。

（：73Pへ）

くるくるトゥインクル ～おねがいおほしさま～

●発売日／'96年10月4日●価格／¥5,800●メーカー／トミー●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

◉連鎖はあまり狙えない

4つのブロックを一度に入れ替えるため、並べようとしたブロックの周囲も一緒に動いてしまう。かなり操作に慣れないと、連鎖を組むのは難しいぞ。さらに、キャラにもよるけど、連鎖攻撃を送ったあとは、おじゃま消しによる反撃を受ける可能性も高くなる。ＣＯＭ戦では、大連鎖を狙うよりも、即座に組める程度の連鎖をしながらおじゃま消しを優先して考えていく方が有効だ。連鎖を組むなら、4つ単位でブロック移動後の形を考えられるようになろう。



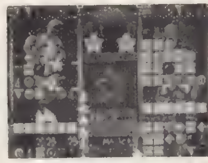
▲連鎖を組むには、ブロックの動かし方のテクニックも必要。

くるくる回して消しまくり

おはなしモードで倒したキャラは、プレイヤーキャラとして選択可能になる。それぞれのキャラのエンディングも、ちゃんと用意されているぞ。「むずかしい」以上のランクなら、ＴＯＭＹならではの隠しキャラ〝黒ひげ〟も登場するのだ。

◉おじゃま消しがポイントだ!!

おじゃま消しをすれば、フィールドのブロックを一掃したうえに、相手に超おじゃまを降らせることができる。さらに、消えている間にその上のブロックを並べ変えて、落下後に消えるようにすれば、連鎖扱いにもなるのだ。おじゃまを並べるには、フィールドを2列ずつに分けて考えて、横2個ずつの組を作り、それを3組そろえるようにするといいぞ。そろえるときは、なるべく上の方へ運んでそろえ、超おじゃまをその下に送っておくのも忘れないように。



▲フィールドに6つ以上のおじゃまがあったら狙っていこう。

オススメの魔法はコレ!

すとっぷ



5秒ほど相手の時間が止まる。この間に連鎖を組んだり、おじゃま消しの準備をしよう。特に、ギリギリまでねばってから、上の方でのおじゃま消しを狙うのに使うと強力だ。

ぼんばー

おじゃま消し以外で、超おじゃまを消すことができる数少ない手段。相手の攻撃パターンに超おじゃまが多いときほど有効だ。超おじゃまがないときには役に立たないぞ。



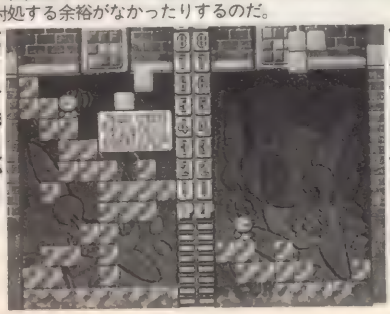
続ぐっすんおよよ

●発売日／'96年10月10日●価格／¥5,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

◉キミの戦法はどっちだ!?

対戦プレイの基本は、ぐっすん（ｏｒおよよ）を相手より高く上らせておいて、ファイヤーブロックで段差攻撃を仕掛けること。いくらうまく階段状にブロックを積んであっても、ファイヤーブロックを着地させたときにぐっすんが高い位置まで上っていないと意味がないぞ。ときには追い立て、ときには上りきったところで足止めして、うまくぐっすんの位置を調整しよう。また、高さを稼ぐのはぐっすんが焼け死なない程度にしておいて、アイテムを確実に取っていく手もある。高さ重視でブロックを積んで足場に厚みがない相手は、爆弾で崩されるとリカバーしにくいし、高い位置にぐっすんがいると、モンスターを送られたときに対処する余裕がなかったりするのだ。

高さで勝負か!?



アイテムにかけるか!?

対戦モードで勝負するのだ!

「続」から加わった対戦モードを攻略！　対戦モードで勝つには、早くぐっすんを上らせるだけじゃなくて、安全な方へ誘導したり、相手からのアイテム攻撃に対処するテクニックも必要になるぞ。

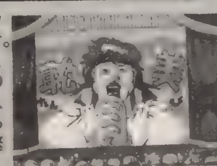
相手のアイテム攻撃に対処せよ

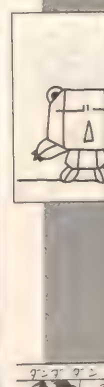
アイテム攻撃の中でも、いちばん危険なのがカプセル怪獣。送られたモンスターに触れたら、どんなに優勢でも一発で負けだ。モンスターが出現したら、操作しているブロックと壁ではさんでつぶすか、爆弾でやっつけよう。恐竜型の〝がちゃくん〟は、上からブロックを落としても破壊してしまうので、特に注意が必要だぞ。爆弾への対処は、あらかじめ足場に厚みをつけておくこと。また、落下中のブロックで、降ってくる爆弾を受けとめて防御することも可能だ。ハンマーによる攻撃には、それなりの高さを稼いでおけば大丈夫だ。



ストーリーモードは変態で楽しめ

前作でもおなじみのウラワザ〝変態モード〟を紹介。モードセレクト画面で、L1＋R1を押しながら、のーまるもーどを選ぶと、ストーリーがイっちゃってる変態モードになる。千葉繁さんのじょおじが凄すぎ！







まんが／東京都　ふり一太さん

はじめて探偵物語

実際、力の有効な使用方法に気づいたのは高校を卒業してからだった。「おかしい」のだ。単純に普通の人に感じられないモノがわかってしまう。これは個人によってかなり違うらしい。オレの場合は迷っていた時期に出会ったのが第3分室室長の桐生さんだったから、警官→刑事という道を選ぶことになった。 （：23Pへ）

ジョッキーゼロ

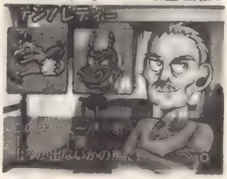
●発売日／'96年11月1日●価格／¥5,800●メーカー／ライトスタッフ●ジャンル／SLG●MC／3ブロック

トップジョッキーになりダービー制覇

プレイヤーの成績に応じて、強い馬の騎乗や、GⅢからGⅠへと重賞の騎乗も依頼されるようになる。しかしこのゲームでの目的は、全GⅠ制覇という一般的なものではなく、日本の競馬界を牛耳るカイザー軍団にダービーで勝つことだ。

◉スーパーホースに騎乗

騎手としてある程度経験を積むと、「10年に1頭、出るか出ないか」というスーパーホースの騎乗を依頼されることがある。この馬は騎乗ミスをしない限り、勝って当たり前の実力馬だ。たとえ適距離が合わなくても、依頼は受けるようにしよう。彼らはステイヤーといえども、短距離に勝ってしまうほどの絶対能力を秘めているぞ。でもスプリンターは、長距離では勝てないかも。



◀「負けたら許さん」とか、おどされても依頼は受けてみよう。

◉追い出しのタイミングが必要

基本的には競馬学校で教わった追い出しの時機でいいのだが、若干遅めに仕掛けた方がいいようだ。というのもたとえ能力の高い馬でも、早仕掛けだとスタミナ切れて惨敗するが、それなら足を余して2着とかの方がいい。しかも馬によっては、スタミナの減り方が早い奴がいたりして追い出しの時機を限定しづらいのだ。少なくとも安全策をとるなら、ワンテンポ遅らせた方がいい。



◀実際の競馬でも、呼吸遅らせて末足が爆発することがあるしね。

◉カイザーとダービー決戦

カイザー軍団の挑発やいやがらせに耐え、ついに巡ってきた日本ダービー当日。とんでもない事件が巻き起こる。それは見てのお楽しみなのだが、ダービーに騎乗する馬は主人公の父親の牧場で生まれ、自分が名付けたあの馬だ!! そんな恐ろしく偶然なドラマが展開され、カイザー軍団のドン・馬王海山（通称カイザー）が騎乗するネオハルマゲドンとの対決が始まる。で、自分の騎乗馬の強さだが、とにかくかなりの強さを持っているので、追い出しのタイミングさえ間違えなければ勝てるはずだ。ただ馬によっては「差し」でも、残り1ハロンからでなければスタミナがもたないという妙な脚質を持つものがいるので、ここで仕掛けろと限定することはできない。いずれにしても、ミスしなければ驚異の末足を発揮してカイザーを差し切るぞ。



◀こんなところで、あの馬が出てくるとは!! ホントにすごい展開。



▲こいつが一番悪い奴。でも勝てばハッピーなエンディングが流れるぞ。

あぽなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♡

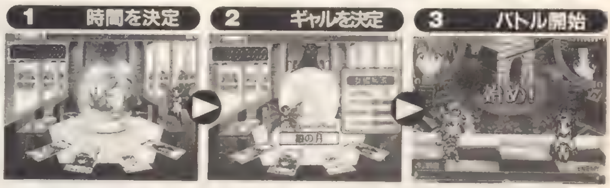
●発売日／'96年10月25日●価格／¥5,800●メーカー／ヒューマン●ジャンル／ETC●MC／1ブロック

ギャルたちのスケジュールを管理しよう

自分の代わりに、イロイロな世界の女の子を呼び出して戦わせる「あぽなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♡」。ここではこのゲームで最も重要な「召喚ギャルの調子のいい時間」にスポットを合わせて紹介していこう。

◉召喚バトルを勝ち抜け

「召喚バトル」はまず時間を決定することから始める。選択できるギャルはすでに表示されている（4つの世界から1人ずつランダムで選ばれる）ので、できれば有利な時間を狙っていきたい。戦闘シーンではキャラによって得意な距離（接近OR間接）があるので注意。



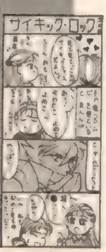


全ギャルオススメ召喚時間リスト

全ギャルの好調な時間を大紹介。ただし、イベントが起こるとキャラによっては時間帯が変わるので注意しよう。

ギャル名	好調な時間
高崎貴美子	AM7:00〜8:00、PM5:00〜11:00
岐縞沙緒梨	AM7:00〜11:00
高中さなえ	AM8:00〜10:00、PM1:00〜2:00
畠山早紀	AM9:00〜11:00、PM2:00〜6:00
泉祥子	PM3:00〜11:00
エリコ　C−88	AM7:00〜PM2:00、PM9:00〜11:00
リトルジィ＝絵山	PM11:00〜PM2:00
ブリジット＝フー	AM8:00〜PM1:00
モーリン＝サビィ＝鳥羽	PM10:00〜AM6:00
シャギー＝マイヨール	PM0:00〜AM1:00

ギャル名	好調な時間
ルヤ・ングバァ	AM5:00〜PM7:00
和気咲海	AM6:00〜PM8:00
ブランディ＝ユニャック	AM11:00〜PM2:00
リフリィ＝サミガン	AM9:00〜PM5:00
一色ほたる	AM5:00〜PM5:00
ミリガルド＝ファンヘン	AM11:00〜PM6:00
オルフェル＝デ＝ドミオン	AM11:00〜PM10:00
サニー＝キー	AM8:00〜PM10:00
タニア＝キラソース	AM5:00〜10:00、PM1:00〜2:00
ヨルン	PM7:00〜AM7:00



まんが／宮崎県　しづき慎さん

はじめて探偵物語

それにしては力の隠し方が見事すぎる。どう見ても知能犯、しかもその行動になんらかの方向性があると思って間違いないだろう。痕跡のなくなる前にとまずは現場検証を重ねたが、「感じ」以外は手がかりも見つからなかった。ルルルルルルルル……現場検証に行き詰まって3日目のモーニングコールはあいにく男からだった……。（：44Pへ）

ウイニングポスト2 プログラム'96

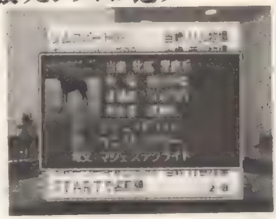
●発売日／'96年10月4日●価格／¥6,800●メーカー／光栄●ジャンル／SLG●MC／5ブロック

『WP』といえばスーパーホース

「WP」でスーパーホース（通称SH）と呼ばれるのは、毎年6頭生まれるCOM馬と、1〜4頭生まれるプレイヤー購入可能な馬。その能力はピンからキリまであるが、この選ばれし強豪馬を見つけだすことが攻略の第一歩だ。

◉スーパーホースはトモの張りとシッポが違う

「WP」プレイヤーの間ではすでに有名になっているSHの見分け方。SFC版ではすごく簡単なんだけど、このPS版はやや判別しにくくなっている。まず幼駒のシッポを見てみよう。SHはトモが発達しているため、シッポがほんの少ししか見えない。これがポイントだ。毎年4月1週の時点で所有者が決まっている幼駒はCOMのSHなので、このグラフィックをじっくり見て、他の馬との違いに気づいてほしい。

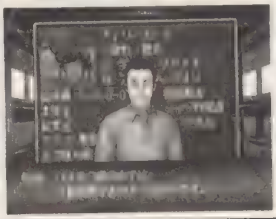


▲COMのSHは、プレイヤーが購入することはできない。



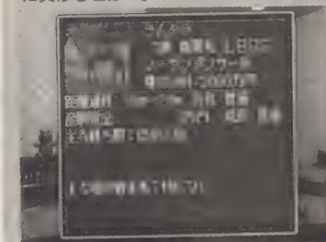
▲SHを見つけたら、庭先取引で購入しよう。セリよりも安く買えることがあるし、牧場との友好度も上がる。

▼厩舎に入厩したあとは、調教師がSHとしての潜在能力を教えてくれる。これは要チェックだ。



ラムタラ産駒に期待

ラムタラ（ノーザンダンサー系）とニックス配合となるロイヤルチャージャー系、ファイントップ系、グレイソブリン系などの肌馬を集め、ひたすらラムタラをつけまくったA氏。そしてSHでない仔は売却していたが、やがて牧場初のSHが生まれる。その仔が無敗で朝日杯へと進むと、無名の馬にまさかの敗退。勝ち馬を調べてみると、なんと自分の牧場の生産馬。売り飛ばしたノーマルホースに負けるとは…。ラムタラの仔は偉大だ。



▲距離適性はまさにクラシックディスタンス。ノーマルホースでも相当な力を持っている。

結婚 〜Marriage〜

●発売日／'96年10月10日●価格／¥6,800●メーカー／小学館プロダクション●ジャンル／SLG●MC／1ブロック

うまくいかない！ そんなときは…

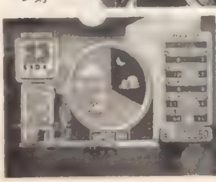
「卒業」の5人娘と結婚することができる！ そんな刺激的なシチュエーションが楽しめるこの「結婚」。ゲーム内での日常生活と恋愛との両立は、ちょっと難しい。感動のエンディングを迎えるため、気をつけたいポイントを紹介！

◉ターゲットは1人にしぼれ

この手のゲームでは、狙う女の子は1人にしぼるというのが暗黙の了解。とくに、この「結婚」ではそれが重要なポイントだ。女の子によっては、特定のパラメータが高いとかえって嫌われてしまうこともある。すべてのパラメータを上げ、八方美人に女の子と接するのは逆効果。誰ともいいお友だちの関係のまま転勤、なんてことになってしまうぞ。



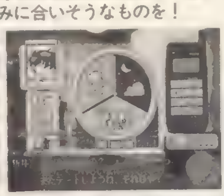
▶男なら一点集中、好きな女の子だけを見つめ続けるのだ。



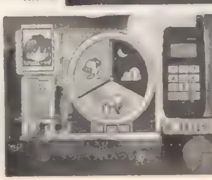
◀まめに電話をかける。これで彼女のハートはキミのもの……!?

◉プレゼントが効果的

女の子たちの好感度を、手っ取り早く上げることができるのがプレゼントだ。とはいっても、何をプレゼントしてもいい、というわけではないぞ。当然ながら、喜ばれるプレゼントとそうでないものとがあるのだ。基本的に、その時点で購入できる5つのプレゼントの中に、少なくとも1つは好まれる物があるので、なるべく好みに合いそうなものを！



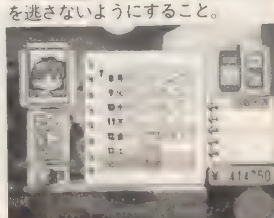
▶高いものをあげればいいかというと、全然そんなことはない。



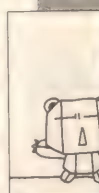
◀相手の性格を考えて、喜ばれるものを選ぶ。なんとなくわかるよね。

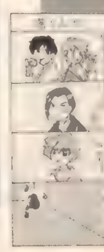
◉何はともあれパラメータを上げろ！

女の子に恋人と認めてもらえるイベント。これをクリアすると、とたんにデートしてもらえなくなる場合がある。これは、女の子がプレイヤーに対して、より高いレベルを求めているからなのだ。ここまで来ていれば、おそらくそこそこはお金も貯まっているハズ。ここは高額な習い事で、対象となる女の子の望むパラメータを上げておこう。ただし、結婚までの期間という問題もあるので、まめに電話して、デートのチャンスを逃さないようにすること。



▲あれ、デートに誘えない!? そんなときはパラメータアップあるのみ!!





まんが／宮崎県　柏田タロウさん

はじめて探偵物語

当然、破格の金額で取引し悪事を働けば、収入も何百倍になっていたに違いない。それをしなかったのは個人的な理由だけで……自分が正義の味方であるなどという、建て前のせいではなかった　力の存在自体を認めようとしない今のシステムにはそろそろ破綻がきているのかもしれない……。

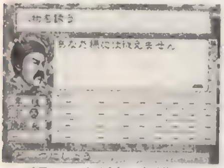
水滸伝
天命の誓い
●発売日／'96年10月4日●価格／¥5,800●メーカー／光栄
●ジャンル／SLG●MC／2ブロック

大陸を平和に導くポイントを紹介

思うがままに権力を振るい、国を滅亡へと導く悪党・高俅を倒すため、108人の勇者たちが戦う。「三國志」シリーズと並ぶ、中国史ＳＬＧがこれだ。個性的な武将（好漢）たちを操り、世のため人のために高俅の野望をくじけ！

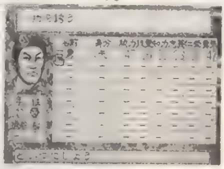
◉人材登用に力を入れよう

好漢を仲間にする場合、どのパラメータに注目すればいいのか、状況ごとに説明しよう。序盤など、国開発のためには腕力の高い（できれば技量も）好漢が有利。腕力のみ高い好漢は比較的仲間にしやすい。戦争には知力か技量の高い好漢。ある程度人気度が上がったら探してみよう。



▲パラメータが高い好漢はなかなか仲間になってくれない。

▼好漢は「見た目より能力」で採用していこう。



オススメ好漢



◀瓊英。カワイイ顔をしているワリに、技量がかなり高い。腕力も人並以上なので、いろんな面で活躍する。



◀石秀。序盤で仲間にできる好漢にしては、比較的腕力と技量が高い。始まったら33国周辺を探そう。

◉国造りで人気度アップ

「高俅を倒す」というのが、このゲームの目的。そのためには、人気度を上げて（だいたい250ぐらい）皇帝から勅命をいただかなければならない。人気度を上げる方法は「各土地の共鳴度を40以上にする」、「猛獣を退治する」の２種類。ほかにもイベントで上がる場合もあるが、滅多にお目にかかれないだろう。ここでは最も簡単な人気度の上げ方「共鳴度の上げ方」について説明していこう。

コマンドの奉仕を実行すると、わずかだが共鳴度も上がるのだ。序盤などは国造りもできて一石二鳥。空白地を占領したらまずは奉仕を行うようにしよう。また、12月までに共鳴度を40以上にできれば、翌年の始めに税金（金と兵糧）がもらえる。12月の段階で足りないようなら、民に兵糧を施して一気に上げるという方法もある。１月になったとき、金や兵糧が足りないと配下の忠誠度が下がることも。できるだけ余裕をもって年を越すようにしよう。もう１つの方法「猛獣退治」だが、これはランダムで出現する（確率は高いが……）もの。もし出会ったら、絶対実行しよう。

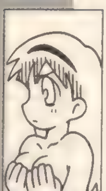


▶地道な努力は、いずれ報われるのだ。序盤は奉仕で国造り。これが基本だ。

シェルショック
●発売日／'96年10月25日●価格／¥5,800●メーカー／EAV
●ジャンル／3D・STG●MC／１ブロック

"M13プレデター"で敵を粉砕!

このゲームでは戦車の向きと砲台の向きが独立した、独特のシステムが組み込まれている。この操作はちょっと慣れを要するけれど、もうみんなマスターしたかな？　それでは、ゲーム全般のポイントを、今一度おさらいしておこう。

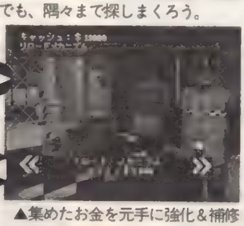


◉利口な強化は勝利の基本

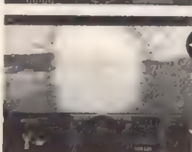
全能力を最高にするのは不可能に近いので、マトをしぼった強化を心掛けよう。序盤はアーマーの強化に重点をおいて、それを追うようにして攻撃力（リロード・メカニズムやチェーン・ガン・クーラントなど）のアップに力を注ぐやり方が、一番のオススメパターンだ。エア・サポートなど、ピンチ脱出用の高額な買い物は、敢えて手を出さない方がいいだろう。ちなみに、ダメージ回復にもお金はかかってしまうので、極端にダメージを喰らってしまったらリセットするくらいの気持ちでプレイしないと、終盤がつらくなってしまう。なお、エンジン強化をしたいなら、キャタピラもセットで強化しないと意味があまりないからね。



◀お金集めの方はとても重要。面倒でも、隅々まで探しまくろう。



▲集めたお金を元手に強化＆補修を行い、自機を強化しよう。



◀自機を十分に強化し、アーマーを追加してからミッション開始。

◉攻め方のコツをチェック

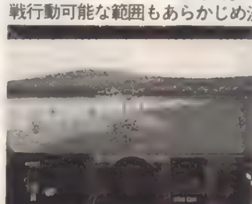
砲台がキッチリと敵の方を向いていれば、敵が視界内に入っていない段階からでも主砲を当てられるぞ。画面にカーソルが出ていれば、主砲の攻撃が届く証拠なので覚えておこう。チェーン・ガンはホーミング力があるので、ヘリやバンカーの始末にもってこいだ。ちなみに、ミッション５などの極端に難しいミッションでは、ほとんどの敵を無視して、クリアだけに専念した方がいい。



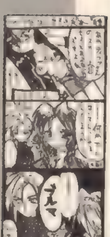
▲砲台の正面に捉えていれば、遠くからでも攻撃可能。

◉地形にも気を配れ

周囲のフィールドの状況には常に気を配っておこう。とくに、自機は戦車なので、沼に入りこんでしまったら、そのままミスになってしまうぞ。また、フィールド上での作戦行動可能な範囲もあらかじめ決められているので、指定範囲から出てしまうと警告を受けてしまう。警告を無視していると、これまたミスになってしまうので、マップをよく見て確認しておこう。



◀池や沼への進入は死を意味する。十分に用心しよう。



まんが／広島県　白井俊さん

はじめて探偵物語

鎌倉で証言を集めた結果、やはり、兵頭がこの地に住んでいて……被害者の学校の教諭だったことが判明した。そして北海道、福島と同じで、兵頭の写真を見せるとそれまで何も覚えていなかった人たちがこぞって証言を始めたのだ……。もはや、10年前の事件と兵頭に重大な関連があるのは明白だった。

（：15Pへ）

セクシーパロディウス

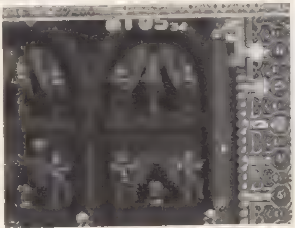
●発売日／'96年11月1日●価格／¥4,800●メーカー／コナミ
●ジャンル／STG●MC／1ブロック

スペシャルステージへ行くために…

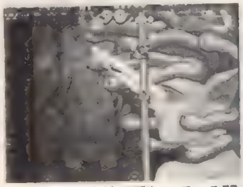
「セクパロ」の各ステージに課せられたノルマ達成の方法と、すべて達成したあとのスペシャルステージでのワンポイントアドバイスを教えるぞ。これを参考に「セクパロ」制覇だ！これでエンディングは目の前に！

◉各ステージのノルマを達成しよう

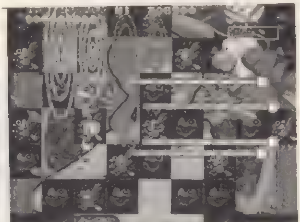
スペシャルステージにたどり着くためには、各ステージのノルマを達成することが条件。獲得数や破壊数が求められるステージでは、ミスしてもカウントは続行されるので、ノルマにとどかなければ一度死んでしまうのも手だ。ただし6面だけは制限時間があるので、大きなミスをするとバッドエンドになってしまう。もっとも時間がかかると思われる中盤の砲台は、写真のように赤ベルを使うと早く突破できるので試してほしい。



▲中央の砲台を破壊したあとに隙間に入り込み、そこで赤ベルを使えば楽勝だ。



▲赤ベルの光線に重なっている間は無敵状態。この隙に撃ちまくれ。



▲ノーミスで進むと、攻撃が激しくなる。わざと死んでみるのも手だろう。

難関スペシャルステージ

スペシャルステージをクリアするなら、敵をガンガン倒せるように前方攻撃に優れていて、しかもベル合わせがしやすい機体を選ぶのがポイントだ。数個のカプセルだけで使いやすい段階にまで強くなる「こいつ」が初心者には扱いやすいだろう。

スタートしたら、まっさきに自機をパワーアップし、敵の猛襲に備えること。また、ベルを出す敵がたくさん登場するので、赤ベルに変えて取ろう。使いどころを見極めれば、かなり楽に進められるハズだ。



▲終盤の最難関がココ。この写真を参考にして、弾幕をかわしていけばクリア間近だ。

アサルト リグス

●発売日／'96年10月4日●価格／¥5,800●メーカー／EAV
●ジャンル／ACT●MC／1ブロック

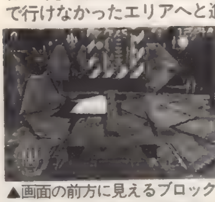
つまっている人はここをチェック

◉レーダーをフル活用

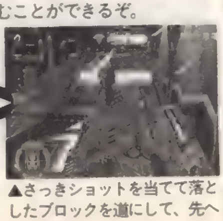
イージーモードでプレイした場合、シールドインジケーター（画面左下）に、一番近くのジェム（ジェムをすべて回収している場合は出口）の方向を示す〝点〟が表示される。このシステムの存在を知らない人も多いと思うけれど、非常に便利なので覚えておこう。ただし、これは高低差を無視した方位に過ぎないので、その点だけは注意が必要だ。

◉9面はムズいぞ

スタート地点近くに、往復移動を繰り返している赤いプレートがある。これを足場にして、向こう側に渡り、すぐ右を向くと、左の写真のブロックが見つかるハズ。これはショットで動かせる特殊なブロックなので、下に落としておこう。別の場所から回りこめば、それを足場にして今まで行けなかったエリアへと進むことができるぞ。



▲画面の前方に見えるブロックは、ショットを当てて動かせるのだ。



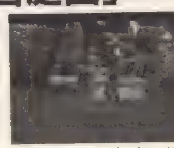
▲さっきショットを当てて落としたブロックを道にして、先へ進んでいこう。

アローン・イン・ザ・ダーク2

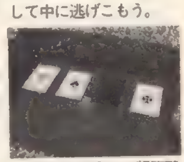
●発売日／'96年11月8日●価格／¥5,800●メーカー／EAV
●ジャンル／AVG●MC／5ブロック

最初の難関「迷宮庭園」

さらわれた少女、エミリーが捕らえられている館の正面玄関には当然のごとくカギがかけられている。そこで、どこか別の進入口を探さなくてはならないのだが、それにはまず右側の写真の上に映っている〝イカリの形をした石像〟を押してみよう。すると石像が動いて、「迷宮庭園（勝手に命名）」へ入ることができる。このゲームは視点が固定されているので、地理が複雑そうに見えるが、そんな場所でも意外にその作りは単純なのだ。右の写真の下の場所へ辿り着くことができたら◆（穴の開いている場所）の部分に立てば、新たな道が開けるぞ！



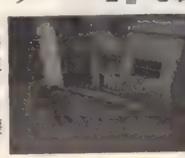
▲敵にかまわず一気に押して中に逃げこもう。



▲◆以外に乗ると〝即死〟なのだ。注意しよう。

◉戦闘を制す者『アローン2』を制す

とにかく〝頭突き〟だ！プレイヤーのできる攻撃のなかで、出の速さと威力、当てやすさを考えるとコレしかない。敵がライフルを撃ったスキに懐に飛び込み、叩き込め！



◀できるだけ敵との間合いがわかる視点まで移動して戦おう。





まんが／大阪府　唯津美彩さん

はじめて探偵物語

「ひもで縛り付けて畳に転がしたままで、毎日過ごさせる鬼嫁」……かぁ……ヒドイねぇ。これが本当ならこの嫁は超ヒドイヤツだよなぁ。げっ、しかも犬のように扱うとは……あれ？　でもこの姑……毎日ひもで縛られてるのに、いつこの番組にハガキ書いたんだ？　なんかこの証言通りならＴＶ見るのなんて不可能だよな。（：67Pへ）

ブレインデッド13

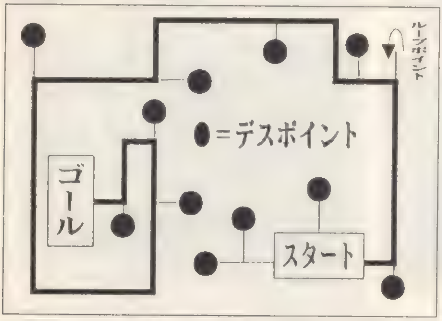
●発売日／'96年10月18日●価格／¥6,800●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント●ジャンル／ETC●MC／1ブロック

恐ろしい屋敷から脱出するためには？

青い魔女、赤い魔女、ビビ、ムース、巨大な石像を（最低一回）倒しておくように。この条件を満たしていると、魔女の部屋に続くエリアの近くにエレベーターが出現し、最終エリアへ進めるぞ。ちなみに、迷いやすい巨大な石像までの道は、下のマップを参考に。



▲この"巨大な石像"も倒すべきキャラの中の1匹。



3D Lemmings

●発売日／'96年11月8日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／A·PZG●MC／1ブロック

3Dならではの機能を生かせ

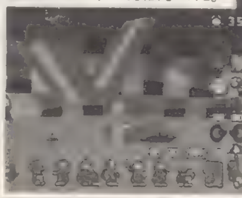
ステージクリアを目指すなら、まずはそのステージ全体の仕掛けを見抜こう。3D空間に仕掛けられたさまざまなワナ（？）の数々を見つけるには、ステージが始まったらすぐにポーズボタンを押し、左右スピンやスクロールバー、カメラ切り替えなどの視点移動を使い、レミングスが現れる場所から進行方向に向かって、ゴールまでシミュレートしてみる。めんどくさいかもしれないが、これが一番理解しやすい方法なのだ。



▲多数設置されたカメラを利用して仕掛けを見抜こう。



▲カメラが入れない場所があったら、バーチャルレミングスモード。



◀多方向に道のりの選択肢がある場合は、スキルの数をチェック！　おのずと正解が見えてくるハズだぞ。

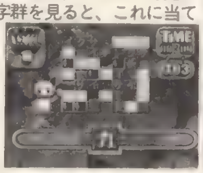
デジクロ

●発売日／'96年11月1日●価格／¥4,900●メーカー／アトラス●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

ここから手をつけよう

◉同じ文字があるところ

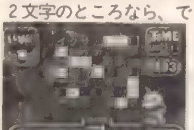
まずは、1つのライン上に同じ文字が複数含まれているところを見つける。もちろんこのラインは、文字数が少なければ少ないほどいい。例えば下の写真。この左下を見ると、2文字続いて最後にク。文字群を見ると、これに当てはまるのは"カ"しかない。こうやって、少しずつ確実に埋めていこう。そして、確定したところを次のヒントとして、進めていくのだ。



▶この場合、左下を見れば、ここには"カ"が入ることがわかる。

◉文字数の少ないところ

次に目を付けたいのが、文字数の少ないところ。例えば2文字のところなら、できる単語は限られてくる。これを1つずつ入れ替えてみて、ほかのラインをチェックしながら、確実に入る文字を削除していく。また、"ン"という文字は絶対にラインの頭に入ることはないので、単発でも当てはめていくことが容易だ。これらを基本手順として、手強いパズルを解き明かしていこう。



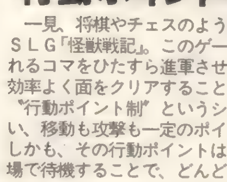
▲2文字くらいだと考えやすい。こんな場所も注目！

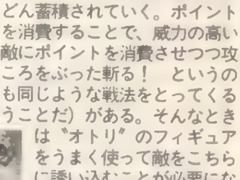
怪獣戦記

●発売日／'96年11月15日●価格／¥5,800●メーカー／プロデュース●ジャンル／SLG●MC／1ブロック

行動ポイントを溜めよう！

一見、将棋やチェスのようなボードゲームを連想させるSLG「怪獣戦記」。このゲームでは、"フィギュア"と呼ばれるコマをひたすら進軍させるよりも、守りに徹した方が効率よく面をクリアすることができるのだ。このゲームの"行動ポイント制"というシステムは、従来のSLGと違い、移動も攻撃も一定のポイントを消費することで行う。しかも、その行動ポイントはそのターンに何もせずにその場で待機することで、どんどん蓄積されていく。ポイントが溜まれば一気にポイントを消費することで、威力の高い攻撃を仕掛けられるのだ。敵にポイントを消費させつつ攻め込ませ、近づいてきたところをぶった斬る！　というのがベストだが、実はCOMも同じような戦法をとってくる場合（それだけ有効だということだ）がある。そんなときは"オトリ"のフィギュアをうまく使って敵をこちらに誘い込むことが必要になってくるぞ。

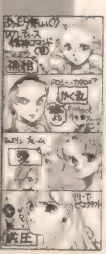




▲▶攻めるだけが戦法ではない。守りに徹することも戦法の1つだ　とにかく動かず射程内に飛び込んだ敵を一閃。

まんが／兵庫県　緋色由貴さん





はじめて探偵物語

深夜の大学は静かだった。研究施設にもそれほど人は残っていないようだ。キィィィィィィィ！　く？　これは？　凄いプレッシャーがオレを包み込んだ。身体が動かなくなる、ここまで強力な力にあらがうのは生まれて初めての経験だった。すさまじい重圧に奥歯が軋む。「そうかぁ……そうやって耐えるんだ、能力者は」　（：88Pへ）

TECMO SUPER BOWL

●発売日／'96年11月8日●価格／¥5,800●メーカー／テクモ●ジャンル／SPG ●MC／11ブロック

ショットガンに学ぶこと…

▶絶対コレ! 激走とダイブ!!



他のアメフトゲームと同じように、このゲームでもヤードを稼ぎやすいのはランプレイ。全体を見渡しやすい画面表示とはいえないので、パスプレイよりも断然確実性が高いのだ。で、ランプレイとなれば、やはりフォーメーションはショットガン。まっすぐ前をめざして突き進むこの戦法が、最も安定して成功しやすい。走り出してしまえば、あとは敵をかわすだけだ。



▲頼りになる走り屋、サーマン・トーマス。ランプレイではNFLナンバー1の選手だ。



▼ゴールライン前だけでなく、4thダウン残り2ヤードなんて場合でも有効な「ダイブ」

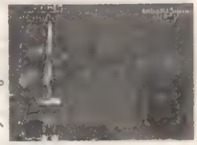
首領蜂

●発売日／'96年10月18日●価格／¥5,800●メーカー／エス・ピー・エス●ジャンル／STG●MC／1ブロック

これからスコアアタックを始める人へ

◉点滅する蜂ボーナスのとり方

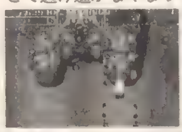
点数を稼ぐ基礎的な知識はゲームのマニュアルにまとめられているけれど、蜂ボーナスについては十分に紹介されていない。ゲーム中には、点滅する蜂ボーナスもいくつか登場するけれど、これを実体化させるには、レーザーを重ねるだけでOKなのだ。これで獲得できるぞ。



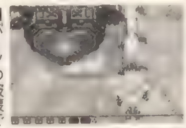
▲点滅する蜂ボーナスを見つけたら、レーザーを。

◉ボスのパーツへの予備知識

ボスは弱点部分に加え、いくつかのパーツから成り立っているので、点数を稼ぎたいならパーツの破壊は必須テクだ。ただし、1面ボスからも学べるとおり、特定のパーツの破壊によって攻撃内容が変わることもあるので、注意しよう。また、4面ボスでは、右の写真で攻撃しているパーツ（直進レーザーを放つ）を先に破壊しておかないと、あとで逃げ道がなくなってしまう。覚えておこう。



◀パーツの破壊で攻撃が変化。



◀破壊必須のパーツがあることも。

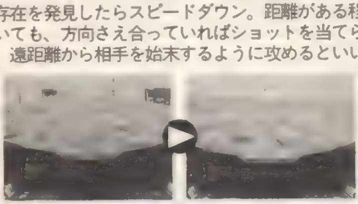
ショックウェーブ オペレーションジャンプゲート

●発売日／'96年10月18日●価格／¥4,800●メーカー／EAV●ジャンル／3D・STG●MC／1ブロック

地球をエイリアンから守れ

まだシステムに慣れていないという人は、画面下の中央に表示されているディスプレイに注目しよう。ここに囲みで表示された戦闘エリアから出てしまうと、自機はダメージを受けてしまうので確認しておくこと。敵のエイリアンはこのディスプレイ上で色のついた点で表示されるので、その存在を発見したらスピードダウン。距離がある程度離れていても、方向さえ合っていればショットを当てられるので、遠距離から相手を始末するように攻めるといいぞ。

▶レーダーに映る敵に注目!



◀近づかないうちに倒してしまおう。

建造物にも注意せよ

このゲームで登場する建造物は見た目よりも当たり判定が大きい。普通の3Dゲームと同じ感覚だとすぐに接触してしまうので、無駄なダメージを受けないように注意しよう。なお、建造物の中でも耐久力の低い家屋や柱は攻撃すれば破壊することもできる。ただしプレイヤーに与えられた任務はエイリアンの駆逐であって、味方の資産を破壊してもメリットはない。弾の無駄にもなるので、余計な攻撃は慎むようにしよう。

爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる

●発売日／'96年10月25日●価格／¥5,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／TBL●MC／1ブロック

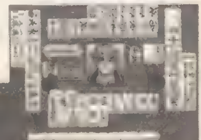
ストーリーモードはマロンに頼れ!

このゲームでは、キャラの強さによって配牌が大きく変わってくる。そして、ストーリーモードで選択できるプレイヤーキャラの中では、マロンがダントツに強いのだ。字一色など、字牌系の役がよく来るので、配牌に字牌が多く含まれていたときは、迷わず四暗刻も併せて狙っていこう。ほかの3人も変身させればかなりのもんだけど、そのぶん変身前の配牌がやけに悪い。うまく点数を減らして変身させてやろう。



ちなみに、勝ち抜き戦でビッグ・マムをプレイヤーキャラに選んでプレイすると、天和なんかもガンガン和れてけっこう笑えるぞ。

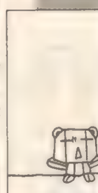
この配パイを見よ!

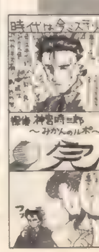


▲和がれるとき、和がれないときの配牌の差がハッキリしている。



◀イケる配牌が来たときには、迷わず役満まで狙うようにしよう





まんが／滋賀県 ごちうりさん

はじめて探偵物語

上司である桐生統次室長は、オレのしたことに気づいていたに違いない。いや、たとえ気づいていなくてもオレの方が耐えられなかった。それは時間が経つにしたがってドンドン強くなってくる。たとえ自分が正しいことをしたと思っていても、認めてくれる人がまったくいない

（：34Pへ）

ウラワザデータベース
'96完全版 下

あなたのゲームライフをより一層充実させる、毎度おなじみウラワザデータベース。超絶ボリュームで迫る96年完全版が、今ここに感動の完結！　これさえあれば、他には何もいらない……かもしれない。

ツインビー対戦ぱずるだま

●アーケードモードでのウラワザ集
：①玉が遅くなる／1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。②真っ黒プレイ／ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○。すると、落下するまで玉の色がわからなくなる。

●ミニワザ集
：①すばやくコンティニュー／コンティニュー画面になったら㋝を押す。②隠しグラフィック／難易度を3以上にして、ハードモードをノーコンティニュークリア。難易度によって3種類ある。

Dの食卓

●途中からプレイ
：ゲーム中、ディスクの入れ替えでリセットしたら、CDの蓋を開け、メニュー画面でメモリーカードを選ぶ。ここで、別のメモリーカードにデータをコピー。後は蓋を閉めてゲームを再開する。続きから遊びたくなったら、コピーしておいたデータを再コピーして2枚目（または3枚目）のディスクで立ち上げればOK。

DESCENT

●色が変になる
：ゲーム中いつでもいいので、□、△、○、○、□、△、□、×、△、×、□、△と入力する。すると、画面の配色がおかしくなってしまう。このままの状態でもゲーム自体は普通通り進められるが、かなり画面が見にくくなってしまう。

●シールド全回復
：ゲーム中いつでもいいので、△、△、×、□、△、○、△、×、□、×、△、×と入力。すると、シールドが最大値まで回復する。このコマンドはゲーム中何度でも入力可能。

●ターボモード
：ゲーム中いつでもいいので、□、△、○、□、○、×、□、×、○、△、□、×と入力。すると、自機の移動と攻撃のスピードが速くなる。

●画面が明るくなる
：ゲーム中に、□、△、○、□、□、×、○、△、□、○、×、△と入力すると、画面の色がいつもより明るくなり、敵の姿などがハッキリ見えるようになる。

デザエモン＋(プラス)

●入賞作品をコピー
：まずはコンテストゲームから遊べるモノを選択し、タイトル画面で「EXIT」にカーソルを合わせてL1＋L2＋R1を押しながら㋜。これで1面から5面までをコピー可能。また、コマンドをL1＋L2＋R2を押しながら㋜にすれば、6面以降をコピー可能。

●ミニワザ集
：①無敵モード／オプション画面でL1＋L2を押しながらR1。②文字フォント選択／タイトル画面でL1を押しながら✚上下。③SFC版サンプルをプレイ／サンプルゲーム選択時L2を押しながら決定。④おまけゲーム／サンプルゲームを選択するとき、L1を押しながら決定する。

デストラクション・ダービー

●無敵
：ネームエントリーの画面で、「！DAMAGE！」と入力する（最初と最後の「！」を忘れないように）。この状態でゲームを開始すると、どんなに敵とぶつかっても、自分の車はまったくダメージを受けなくなる。ただし、「THE BOWL」などでは、自分の車がまったくダメージを受けないため、記録を残せない場合もある。

●隠しコース
：まずはモード選択画面で「チャンピオンシップモード」を選んで、名前を入力する画面になったら「REFLECT！」と入力する。その後、モードを「タイムトライアル」などの、コースを自由に選択できるモードに変更し、コース選択画面に入る。すると、選択画面に「？」という謎のコースが追加され、走れるようになっている。

出たなツインビーヤッホー!

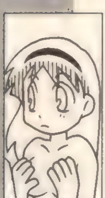
●ステージセレクト
：「出たな！　ツインビー」モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗り替える。その後、一度わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、あらためてもう一度ゲームを開始する。そしてメローラ女王が話しているオープニング画面になったら、L1＋R1を押しながら✚上下でステージを変更することが可能。

●ステージを飛ばす
：「ツインビーヤッホー」モードで、まずは普通にゲームを進めて、頑張ってハイスコアを573000点以上に塗り替える（難易度はなんでもよい）。この状態になったら㋜を押してポーズをかけ、✚左、左、右、右、下、上、下、上、○、○、□、□、△、×、△、×、△、△と入力する。これで、そのステージをクリアしたことになり、いきなり次のステージにスキップすることができる。一度ハイスコアを塗り替えれば、以後何度でも使える。

●継続プレイ
：普段なら3ステージで終わってしまう「PRACTICE」モード。まずは、この「PRACTICE」モードでゲームを開始する。そして、ステージ3に行く前になんとかベルを30個集める。すると、そのままステージ4が始まり、最終的に6まで遊べてしまう。ちなみに、1つでもベルを取り逃すとアウトなので、かなりの腕が必要になる。

▶ハイスコアを塗り替えることが条件になっているウラワザは、一度塗り替えてしまえば以降は何度でも行えるのだ。ゲームはメモリーカードに対応しているので、セーブしておくといいぞ。







まんが／長野県　楠本由貴恵さん

はじめて探偵物語
右奥……校舎の脇に人影が見えた。「力をそうやって自分の周りに拡散させれば防御にも使えるわけだ。学習させてもらったよ」「た、たし、か……松崎和之だったか……」「そう。そして、本名は木城宗一郎……」震える身体を自分の力で押さえつけて、思考能力を回復させる。「こ、木城瑞穂の弟か……」「ああ」 （：36Pへ）

鉄拳

●中ボスを使う
：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューは可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使えるようになる。
●ギャラガウラワザ集
：ロード中に遊べる「ギャラガ」を18.5秒以内にクリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、Ⓐを押すことによって連射することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間にⓢを押せばその面からコンティニューできる。
●平八を使う
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで１Ｐモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。
●簡単デュアルファイター
：２Ｐ側のコントローラで、✚上＋ⓧ＋Ⓐ＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。
●デビルカズヤを使う
：ロード中に遊べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全８面をコンティニュー１回以内でクリアする。その後１Ｐモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせてⓧで決定する。すると、カズヤがデビルカズヤになっている。



▶ウラワザたくさんで得した気分。何度でも遊べるところがうれしい。確認してるだけで上手くなる!?

鉄拳2

●中ボスを使う
：通常のキャラでアーケードモードをクリアする。すると、その通常キャラに対応した中ボス（８人目に出てくる敵キャラ）が使えるようになる。難易度や試合数、試合時間は自由に設定してもＯＫ。また、コンティニューしたときキャラを変更しても大丈夫。通常のキャラ10人分、全部で10回クリアすれば、すべての中ボスを使えるようになる。
●ロジャー＆アレックス乱入
：アーケードモードの３試合目で、「グレイト勝ち」する（自分の残り体力が少ない状態で勝つ。「グレイト！」という声がしたら成功）。すると次の試合でロジャーかアレックスのどちらかが乱入してくる。
●ロジャー＆アレックスを使う
：上記の方法でロジャーかアレックスを乱入させ、それに勝つ。その後デビルカズヤを倒してクリアすれば、使用できるようになる。通常はロジャーで、２Ｐ色を選べばアレックスになる（使用できるワザは同じ）。
●カズヤを使う
：中ボス８人を使用できる状態にして、中ボスの誰かを使ってアーケードモードをクリアする。
●デビルカズヤを使う
：中ボスすべてとカズヤが使用できる状態にしておいて、カズヤを使ってアーケードモードをクリアする。
●タキシードカズヤを使う
：上の方法で全23キャラを使用可能な状態にして、キャラ選択中カズヤにカーソルを合わせてⓧを押す。
●でかモード＆ドでかモード
：中ボス全員を使用できる状態で、キャラを選んだら、ロード中ⓢを押し続ける。するとキャラの頭が大きくなる。その後、次の試合でもロード中に同じコマンドを入れておくと、さらに頭が大きくなる。

●勝ちポーズを決める
：試合に勝ったら○、Ⓐ、□、ⓧのどれかを押しっぱなし。押したボタンによりポーズが変化（２種類しかポーズを持っていないキャラもいるので注意）。
●ワイヤーフレームモード
：全キャラ使用可能状態で、L1＋L2を押しながらキャラを決定する。すると、自分のキャラがワイヤーフレーム状態になり、さらに自キャラを背後から見た視点でゲームをすることができるようになる。このとき、画面左上には敵との位置関係を示すレーダーも表示される。
●浮きが大きくなる
：全キャラ使用可能な状態で、キャラを選んだらロード中✚上を押しっぱなしにしておく。これで、相手を浮かせるワザ（空中に吹き飛ばす）を入れると、普段より高く浮き上がる。そのため、通常ではできない空中コンボなどが可能になる。

鉄道王'96

●途中で止める
：まずは普通にゲームを始め、ゲーム中自分の番になったら、ダイスを振る前に✚左＋ⓢを同時に押す。するとメッセージが表示されるので、そこで○を押せば、ゲームの途中でも強制終了することができる。

でろーんでろでろ

●ミニワザ集
：「朝まで生でろ」を２Ｐ側で始めると、いつもと背景が変わる。また、「朝まで生でろ」モードでゲーム中L1を押すと、押している間だけ落下スピードが遅くなる。さらに、モード選択でL1＋R1を押しながら「朝まで〜」か「摩天楼は〜」モードを選ぶと、音声がカットされる。
●サウンドテスト
：タイトル画面でL1×８、✚上×８、L2×４と入力。すると、サウンドテストが可能になる。

伝説のオウガバトル

●サウンドテスト
：名前入力画面で「ＭＵＳＩＣ／ＯＮ」と入力。
●バトルテスト
：全体マップからの編成画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋ⓧ＋ⓢを押しながら１Ｐ側のⓧ。これで、自軍のキャラ同士を戦わせるバトルテストモードに入れる。ただし、一度このモードに入ったら、通常のゲームには戻れなくなるので注意。
●隠しマップ
：名前入力画面になったら名前を「ファイアクレスト」と入力。これで、１マップ限りの隠しシナリオで遊ぶことができる。

天地を喰らうⅡ

●スペシャルモード
：タイトル画面でR1、Ⓐ、L1、□、ⓧ、○、R1。タイトルの色が青くなれば成功。このモードは、ジャンプ中✚↓＋攻撃で、たたきつけ攻撃を出すことが可能。また、張飛は素早く✚↑↓←→＋攻撃で連携必殺技が出せ、その他のキャラは素早く✚↓↑↓↑＋攻撃で特殊な必殺技が出せる。

DOOM

●６大コマンド
：①無敵／ゲーム中ポーズをかけて✚下、L2、□、R1、右、L1、左、○と入力し、ポーズ解除。②すべての武器所持／ゲーム中ポーズをかけてⓧ、Ⓐ、L1、上、下、R2、✚左、左と入力し、ポーズ解除。③マップ選択／ゲーム中ポーズをかけて✚右、左、R2、R1、Ⓐ、L1、○、ⓧと入力しポーズ解除。④壁が透ける／ゲーム中ポーズをかけてL1、R2、L2、R1、✚右、Ⓐ、ⓧ、右と入力し、ポーズ解除。⑤全体マップ表示／ゲーム中ポーズをかけてⒶ、Ⓐ、L2、R2、L2、R2、R1、□。⑥敵の位置表示／ゲーム中ポーズをかけてⒶ、Ⓐ、L2、R2、L2、R2、R1、○。

闘神伝

●演歌を聞く
：ホーのステージで10回連続で遊び、11回目をホー同士で始める。





まんが／千葉県　池田彩夏さん

はじめて探偵物語
背後からとてつもなく巨大な扉が迫ってきていた。「うぁぁぁぁぁ」ぶつかる直前で扉が開き、オレたちはその中に吸い込まれた…………「あ、夢か。なかなかリアルな夢だったなぁ。う〜ん、これだから２度寝はやめられない。よし、まだなんか眠いから３度寝に挑戦だ！」こうしてオレはさらなる眠りについたのだった。

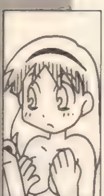
●ガイアを使う
：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき１コンで✚↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。

●ショウを使う
：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに２コンで素早く✚→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でＯＫ。

●簡単秘伝必殺技２
：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で✚↘＋×。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中㋝を押しながらL1＋L2＋R1＋R2。

●カメラアングル操作
：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「ＮＯＴ ＵＳＥ」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○＋△＋□＋×を押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで１コンの㋝を押すと、今度はＬ、Ｒボタンでカメラのズーム操作を行うことができる。

●体験版キャラで遊ぶ
：まずは普通の「闘神伝」を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」付属の体験版CD-ROMに入れ替える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ替える。これで、体験版のみでは時間制限がある体験版キャラで、最後まで遊べるように。



闘神伝２

●ボスキャラを使う
：タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に１コンでL1、L2、△、R1、R2、□と入力。音が鳴ってカーソルの色が青く変われば成功。これで、キャラ選択画面の「？」にボス２人が登場する。

●隠しキャラを使う
：まずは、上にあるボスを使うウラワザを入力し、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、２コンで□、R2、R1、△、L2、L1と入力する。音が鳴ってカーソルの色が赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面の「？」の部分に、隠しキャラの２人が登場する。

●「？」で自由に選択
：キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせ、㋝を押す。すると「？」のルーレットをコマ送りすることができるので、簡単に好きなキャラを選ぶことができる。上のボスキャラ、及び隠しキャラ使用のウラワザと併用すると、簡単にボスキャラなどが選べるので便利。

●簡単「闘神奥義」
：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に１コンでR1、R2、□、L1、L2、△と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中ＬＲボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、闘神奥義を出せる。

●カメラ操作
：オプションでボタン配置をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加される。これを選んで、ボタン配置を「カメラ操作」にすると、試合中にＬＲボタンでカメラの操作が行える。

●コマ送り
：ポーズ中、１コンの○＋×＋△＋□を同時に押しながら㋝。ポーズの表示が消えたら２コンの㋝。これで、ゲームがコマ送りモードになる。

●マウスで操作
：試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスの操作で必殺技を出すことも可能になっている。



闘神伝２ plus

●ボスを使う
：タイトル画面でメニューの文字が左右から飛んでくる間に、１P側でL1×５、R1と入力。これで、ウラヌスとマスターが使えるようになる。また、コマンド入力後同じくタイトル画面で文字が飛んでくる間にR1×５、L1と入力すると、ショウとヴァーミリオンが使えるようになる。なお、どのキャラもキャラ選択画面の「？」の中に追加されている。

闘牌伝アカギ

●ムービーモード
：タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚上を押しながら㋜を押す。すると、これまでに見たムービーならば、好きなシーンを選んで見ることができる。

トータル・エクリプス ターボ

●お得コマンド
：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、○、□、△、□、L1、L1＋R1、㋝、㋝の順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増加している。

●ステージセレクト
：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、㋝を押したまま△、L1、□の順に入力。その後㋝を離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

TOTAL NBA'96

●オールスター
：まずは「エキシビジョン」を選択し、ゲームメニューが表示されたらR1、R1、R2、R2、L1、L2、L1、L2と入力。これでメニューの一番下に「オールスター」の項目が追加される。この項目を、「94／95」か「95／96」にすると、オールスターチームを使ってプレイできるようになる。

●ハーフタイム中の文字を消す。
ハーフタイム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、メニューの文字が消えてバックのグラフィックがハッキリ見える。

土器王紀

●ムービーテスト
：まずは一度ゲームをクリアする。するとコマンドモードに「ムービーテスト」という項目が追加される。これを選んで、見たいムービーを選択すれば、そのムービーだけを見ることができる。また、このムービーテストで、猫がじゃれ合っているおまけムービーも見ることができる。

ときめきメモリアル

●詩織の部活を決める
：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値を４倍し、誕生日の数値を足した数を１１で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。０＝文芸部、１＝電脳部、２＝野球部、３＝水泳部、４＝演劇部、５＝美術部、６＝サッカー部、７＝バスケットボール部、８＝科学部、９＝吹奏楽部、10＝テニス部。

●情報誌に情報が追加
：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力中に画面がキャンセルされても、入力さえ成功していれば、次に情報誌を開いたとき、新情報が追加されている。

●Ｑ＆Ａコーナー
：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯のあたりをクリック。すると、いろんな情報を知ることができる「Ｑ＆Ａコーナー」に入れる。

●ゲームのスピードアップ
：ゲーム中、２コンの㋜を押す。すると、ゲームスピードが若干速くなる。

まんが／神奈川県　多奈竜さん

はじめて探偵物語
「とにかく！　この事件はあたしが解決するの！　邪魔しないで」……ブルンブルンである。これまで殺された２人もなかなかのナイスバディだったらしいがこの娘のはグンを抜いている。あぁ……湯船に浸かっても何かプリプリしてるよぉ。熱気で桜色に上気した肌もさらにいいよなぁ。あ、また揺れた……ブクブク……温泉っていいなぁ。

●電話をかける
：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女の子の電話番号を◎、⊗、◬で入力。すると本当に電話がかけられる。電話番号は、好雄が教えてくれる。

●いきなりパワーアップ
：おまけゲームの『ツインビータイムアタック』で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と押すと、フルパワーアップできる。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になってしまう。

●カラオケの曲を選べる
：1人の女の子と3回目にカラオケ屋に行き（3回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージのときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力する。すると、3曲の中から歌いたい曲を選べる。

●アルバムモード
：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に2コンで⊗と入力する。すると、デートの記録を見れるアルバムモードに入れる。

●戦闘で…
：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、◎、⊗と押すとHPが1になってしまう。さらに、この状態で✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と押すと、HPが5730になる。

●詩織のセリフが変化
：オープニングの詩織のセリフで、普通は「あなたが……」までしか言わないが、あらかじめ2P側にマウスを差しておくと、その後に「……好きです」と続けてくれる。

●能力値573
：名前入力画面で、あだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が573の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも573になっているので注意。

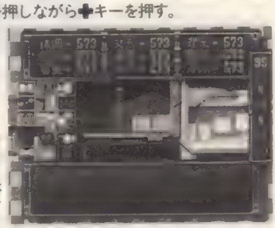
●みんな仲良し
：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値573のワザとの併用も可能。

●隠しゲーム
：①『ツインビータイムアタック』／2年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②『スターダストシンフォニー』／電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。

●スタッフの名前を登録
：名前入力画面で、㊤を押しながらL、Rの4つのうちどれかのボタンを押す。すると、主人公の名前とあだながゲーム開発スタッフと同じ物になる。

●マスコットを動かす
：まずはシステム設定画面で、一度クリアした女の子のマスコットを表示する。そしてコマンド選択画面でマスコットにカーソルを合わせて決定し、R1を押しながら✚キーを押す。

●ラジオを聞く
：コマンド選択画面で、主人公の部屋にあるコンポをクリック。すると、ラジオが聞ける。



▶このゲームには、細かいウラワザが多いようだけど、やり込んでいる人には便利に感じるワザばかりなのだ。

ときめきメモリアル対戦はずるだま

●根性モードでいきなり好雄から開始
：タイトル画面で◎、◎、◬、◬、◎、◎、⊗、◬、◎、◬、◬と入力してから、根性モードをプレイする。

●ボスを使う
：「2人でプレイ」を選び、モード選択画面で1Pは✚左、2Pは✚右を押しながら決定。その後対戦回数決定画面で1Pは✚上、2Pは✚下を押しながら決定。これで、3人のボスキャラを使って遊べる。なお1Pモードで使う場合、全キャラで根性モードをクリアした後、オプションでビジュアルをカットしてゲームを始めればOK。

●ロボ作モード
：電源を入れコナミのロゴが出たら、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と素早く入力すればOK。また、このコマンドを入力しておくと、根性モードの名前入力でカタカナが選べるようになる。そこで名前を「コナミマン」と入力すると、COMのレベルが若干低くなる。

●あいさつ変更
：電源を入れるとき、L2を押しながら立ち上げればお昼のあいさつになり、同様にR1だと夜、R2だと深夜のあいさつになる。また、ルール説明のときに㊤を押すと、字幕が消える。

ときめきメモリアルプライベートコレクション

●オープニングメッセージを聞く
：「PUSH BUTTON」と表示されている画面で、以下のボタンを押す。

藤崎詩織 のメッセージを聞きたい場合／L1+✚上同時押し。
如月未緒 のメッセージを聞きたい場合／L1+✚左同時押し。
紐緒結奈 のメッセージを聞きたい場合／L1+✚下同時押し。
片桐彩子 のメッセージを聞きたい場合／L1+✚右同時押し。
虹野沙希 のメッセージを聞きたい場合／L2+✚上同時押し。
古式ゆかりのメッセージを聞きたい場合／L2+✚左同時押し。
清川望 のメッセージを聞きたい場合／L2+✚下同時押し。
鏡魅羅 のメッセージを聞きたい場合／L2+✚右同時押し。
朝日奈夕子のメッセージを聞きたい場合／R1+✚上同時押し。
美樹原愛 のメッセージを聞きたい場合／R1+✚左同時押し。
早乙女優美のメッセージを聞きたい場合／R1+✚下同時押し。
館林見晴 のメッセージを聞きたい場合／R1+✚右同時押し。
伊集院レイのメッセージを聞きたい場合／R2+✚上同時押し。

●カルトクイズで……
：「ときめきカルトクイズ」で、1問も間違えずにオールクリアする（1人クリアするたびにセーブしていくと楽）。すると伊集院が現れてクイズを出題してくる。さらにこれに全問正解すると、エンディングのグラフィックが変わり、さらに「CGギャラリーモード」に未発表のCGが追加される。

●おまけグラフィックで……
：「ときめきカルトクイズ」で取りあえずプライベートビーチまでいく。ここで女の子の最初のセリフが終わったら、グラフィックにカーソルを合わせてボタン連打。すると、何か一言しゃべってくれる。その後再びしつこく連打していると、別のセリフをしゃべってくれる場合もある。

●タイトルで……
：電源を入れ、タイトル画面が出た後しばらく放っておく。すると、3回目のときにタイトルでの「プライベートコレクション」というみんなの声が、古式さんだけ遅れる。

●メニュー画面で……
：メニュー画面で、女の子の電話番号（本編を遊んだことのある人ならわかるハズ）を入力すると、画面下にその女の子が表示される。それにカーソルを合わせてクリックすると、メッセージが流れる。このメッセージは、クリックするごとに変わっていく。

TOBAL No.1

●斜め上方からの視点になる
：キャラクターを選択するとき、L2+R2を押しながら決定する。

●2P色を使う
：キャラ選択画面で✚上を押しながら決定する。

●ボスを使う
：クエストモードの各エピソードをクリア。すると、エピソードに応じて、ボスキャラを使用してゲームをすることができるようになる。使えるようになるボスは、エピソード1でSノーク、エピソード2でムーフー、エピソード3でウダン。

●隠しキャラ
：クエストモードのウダンズダンジョンをクリアする。すると、隠しキャラのトリヤマロボを使えるようになる。

ドラえもん のび太と復活の星

●カラオケ
：オープニングのデモビジュアルを最後まで見ると、「さあいくよ、準備はいいかい？」というドラえもんの声がして、主題歌のカラオケが流れ始める。





まんが／東京都 月島咲耶さん

はじめて探偵物語
「よし。サンプルとしてデータを完全に集めることに成功した。そろそろ、元の世界に戻すぞ」「OKです。時間軸、+0.46秒でセット。スイッチON」……？ えっと……趣味の世界……あ、あった。食虫植物の図鑑、欲しかったんだよなぁ。お？ ロボット大図鑑の新しいヤツも。あれ？ オレ今何かしてたっけ？
おわり

ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で✚上、(△)、下、(×)、左、L1、右、R1と入力。コマンドに成功すると、全27人から選択可能になる。また、このコマンドを入力しておくと、オープニングムービーも全キャラ総出演のモノに変更される。

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●SPモード
：まずは「Zキャンペーンモード」のすべてのエピソードをクリアする。すると、モード選択画面に「SPモード」という新しいモードが追加されている。このモードは全部で30ものステージで構成されており、1人対多数のハンデ戦なども楽しめるようになっている。

ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル

●ポイント最高
：電源を入れ、「GENKI」のロゴが表示されたら、2P側の㋜+L1+L2+R1+✚下をタイトル画面が出るまで押しっぱなし。このとき、オープニングデモは1P側の㋜で飛ばしてもOK。これでシナリオモードを開始すると、ポイントが最初から最大になっている。
●性能が上がる
：まずはカーセレクト画面でAT車を選択し、すぐにMT車に選び直す。そしてセッティングで6速クロス、クロス、ファイナルを装備する。これで性能のHiが少し上がる。後は同じ手順を何度も繰り返せばOK。

ナイトストライカー

●3大コマンド
：タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、(△)、(□)、(×)のどれか1つ+㋜で、押したボタンにより次の効果が得られる。△+スの場合／背景が2倍の速度でスクロール。□+スの場合／面セレクトが可能になる。×+スの場合／スコアアタックモードに入れる。

NIGHT HEAD

●デバッグモード
：タイトル画面で✚上、下、上、下、左、右、左、右、R1、L1、R1、L1と入力し、音が鳴れば成功。その後普通にゲームを始め、ゲーム中㋜を押せばデバッグメニューが表示される。
●タイトル画面変更
："写真館"でタイトルにしたい写真を表示し、タイトルに戻る。



ナムコミュージアムVOL.1

●パックマンが走る
：CDアクセス中の画面で、(◯)、(△)、(□)のどれかを連打。
●弾を撃ってこない
：「ギャラガ」で、最初のステージの左から1番目、下から2番目の敵だけ残して全滅させる。その後10分くらい待つと、敵が弾を撃ってこなくなるので、撃墜してクリア。すると、以後敵がまったく弾を撃ってこなくなる。

ナムコミュージアムVOL.2

●「BOMB BE」で遊ぶ
：「キューティQ」のパターンテスト画面で、◎を7回、(□)を6回、(×)を5回押せばOK。
●隠しBGM
：「ドラゴンバスター」のマップ画面で場所を移動するとき㋜を押しっぱなし。画面が切り替わってポーズ状態でBGMが鳴っていれば成功。しばらく聞いていると隠しBGMに変わる。



ナムコミュージアムVOL.3

●ハードモード
：まずは「ギャラクシアン」を9ラウンドまでクリアする。そしてその後、オプションモードに入ると、ランク設定が可能になっている。ここで、通常よりも難しいハードモードを選択できるようになる。

●裏ドルアーガ
：ミュージアム内でL1+R1を押しながら✚キーを時計回りに3回押す。画面左下にマトックが表示されたら、ドルアーガの部屋の入って突き当たりの壁で◎を押す。すると、隠し部屋に入れる。ここで、「裏ドルアーガ」をプレイ可能。
●残像ギャラクシアン
：「ギャラクシアン」で3万点以上出す。その後ディップスイッチの6番をオンにすると、残像のついた「ギャラクシアン」をプレイできる。
●高速ギャラクシアン
：「ギャラクシアン」のタイトル画面で㋝を32回押す。その後、㋝を押しながらスタートすると、ゲームが高速になる。

にとうしんでん

●ヴァーミリオンを使う
：対戦モードのとき、キャラクター選択画面の真ん中にある「?」の部分にカーソルを合わせ、L1+L2+R1+R2を同時に押す。すると声とともに「VERM」という文字が表示されるので、そのまま決定を押せばOK。

NINKU —忍空—

●キャラコレでキャラ追加
：お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置に合わせてL1+L2を同時に押しながら決定すると里穂子を選ぶことができる。また、同じくキャンセルにカーソルを合わせR1+R2を押しながら決定すると、ヒロユキが選べる。

熱血親子

●隠し技
：各キャラごとに、以下の操作で隠し技が出せる。日々野乱童／敵をつかんだ状態で2段ジャンプ。日々野里緒／キャラが右向きのとき、素早く✚下、右、下、右+ジャンプ。美濃輪寛太郎／R1を押しながら✚キー後ろ方向に素早く2回。

NOëL

●アカウント増殖
：毎月の月末（9月30日など）にシャットダウンして一度ゲームを終了する。そして、リセットしてもう一度立ち上げる。すると、普段は45分しか追加されないアカウントが100分追加される。
●オープニング飛ばし
：電源を入れるとき、L1+L2を押しっぱなしにしておく。すると、オープニングが表示されない。



▶アカウント増殖のウラワザ。これだけあれば、何度でも女の子に電話をかけられるぞ。

信長疾風記・煌

●合戦選択
：まずはゲームを立ち上げ、BPSのメーカーロゴが表示されたら㋝+㋜をしばらくの間押し続ける。すると、画面が切り替わって合戦選択画面になるので、ここで好きな合戦を選択すれば、その合戦だけを遊ぶことができる。

バーチャルスタジアム'96

●隠しコマンド
：まずはオプション画面で◎×3、(△)、(□)×3、(△)。その後設定画面で(□)。これで隠しオプションが登場するが、このままではほとんどの項目を変更できない。変更する場合は、項目ごとにオプション画面で以下のコマンドを入力。ドリームクラブ／(□)、(□)、(△)、(△)、(◯)、(◯)、(□)、(□)。PK／(□)、(△)、(□)、(◯)、(□)、(△)。カーブボール／(△)、(□)、(◯)、(△)、(◯)、(◯)。S・パワー／(△)、(□)、(△)×8。S・キーパー／(□)×5、(△)×5。S・オフェンス／(□)×5、(△)、(◯)。S・ディフェンス／(△)×5、(◯)、(△)。クレイジーボール／(◯)、(□)、(△)、(◯)、(◯)、(△)、(□)、(◯)。ステュピドクラブ／(□)、(△)、(◯)、(□)、(△)、(◯)。

まんが／宮崎県 宮本順さん

はじめて探偵物語

さ！ ついに今日という良き日のクライマックス！ 山場ね、山場。「女子学生〜(以下略)」の時間だ！ ベイベー。ガチャウィーン……お、なかなか……ピーィィィィィ？「やーい。このビデオは不幸のアダルトビデオだい。1番おいしいところは消しちゃったよーんだ」な、なにぃ！ そ、そんな、ヒドイよ。男泣。ただただ男泣。

バーチャルプロレスリング

●隠しレスラー

：公式戦モードで、１人のキャラだけで６つの団体すべてを制覇する。すると選んだキャラが軽量級なら「スーパーＪｒ」、重量級なら「スパーヘビィ」という団体が登場するので、これに挑戦して５人勝ち抜く。すると６人目に隠しレスラーが登場、これに勝てば使えるようになる。

パーフェクトゴルフ

●風の設定

：時刻設定で時間を12:34:56に合わせて、Ⓛを押しながら⊗を押す。これで、普通はできない風力や風向きの調整をすることができるようになる。

●色変更

：ゲームモードでＢＧＭをオフにして、ティの設定のときに⊗を押しながらL1からR2までの４つのうち、どれか１つを押す。

●キャラが金属人間になる

：新規プレイヤーでゲームを始め、名前を「Ｒ・Ｍａｓｅｌ」とし、Ｍａｓｅｌの顔を選ぶ。すると、プレイヤーの姿がなぜか金属人間になってしまう。

ハーミィホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作

：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ２をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてＥＸＩＴを選ぶ。次にタイトル画面で「ＬＯＡＤ　ＧＡＭＥ」にカーソルを合わせて㊙を押しながら㊋。最後にマップ画面でもう一度㊋。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。

●高速移動

：マップ画面で、Ⓛを押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。

●簡単クリア

：タイトル画面で△+Ⓛ+⊗を押しながら「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」を選ぶ。そしてゲーム中㊙+㊋を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㊙+㊋を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

バイオハザード

●着替え

：まずは無事３人で脱出してハッピーエンドを迎える。するとエンディングの後「クローゼットの鍵」というアイテムが手に入るので、次に遊ぶとき、「探索する必要がない」と表示される部屋に行けばＯＫ。それぞれ別の衣装に着替えることができる。ただし、エンディング後のセーブ画面でセーブし、そのデータをロードしてから開始すること。

●最初からロケットランチャー

：どんなエンディングでもいいので、３時間以内にクリアする。エンディング後のセーブ画面でセーブし、そのデータをロードしてから開始すると、最初からロケットランチャーを装備している。

●残虐エンディング

：ロケットランチャーを持った状態でもう一度クリア（ただし、バッドエンドではダメ）する。

ハイパーオリンピック・イン・アトランタ

●モグラ出現

：走り幅跳びでゾロ目の記録（6・66Mなど）を出すか、三段跳びで下３ケタが同じ（12・22Mなど）記録を出す。

●リプレイ

：種目は何でもいいので、世界記録を更新する。すると、メニューにリプレイという項目が出現する。

●ビキニで競泳

：ゲームセレクト画面で、「100Mフリースタイル」にカーソルを合わせて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力してゲームを始めると、選手の水着がすべてビキニになる。

●レコード確認

：タイトル画面でL2+R2を押しながら△。これで、本来はデモが終了するまで待たなくてはならないワールドレコードの確認がすぐにできる。

ハイパーファイナルマッチテニス

●隠しキャラ

：エキシビジョンモードのキャラ選択画面でL1+R2+△+Ⓛ同時押し。これで、男性ならロッケンロー、女性ならラブナチロルでプレイできる。また、同じ画面でL1、L2、△、Ⓛ、R2、L2、Ⓛ、△と入力すると、キャラが変な格好になる。

HYPERフォーメーションサッカー

●隠しチーム

：モードセレクト画面で、L1+R1+✚右+Ⓛを同時に押しながら△を押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、２つの隠しチームが登場する。

●コンディション100%

：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「ＴＥＡＭ　ＣＯＮＤＩＴＩＯＮＳ」を選び、✚右、上、左、下、Ⓛと入力する。すると、コンディションが100%になる。

●ドリブルが速くなる

：自チームの選手がボールキープしているとき、L2+R2を押しながら✚キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。

●カードが消える

：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエロー（レッド）カードが消える。

爆れつハンター　まあじゃんすぺしゃる

●対局を飛ばす

：ストーリーモードで、対戦するキャラの会話シーンの最後になったらL1+R1+✚左+◎を押しっぱなしにする。これで、麻雀の対戦シーンを飛ばして、先に進めることができる。ストーリーだけを見たい場合、上記のボタンを押したままにしておけばＯＫ。

パズルボブル2

●裏面モード

：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ひとりでパズル」モードを選んでゲームを開始。すると、裏面をプレイすることができる。

●対戦モードで敵キャラを使う

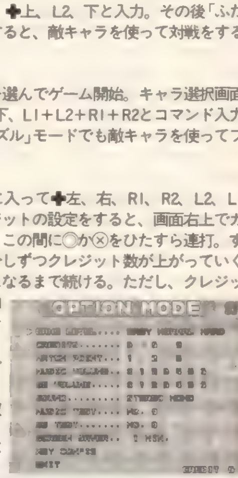
：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ふたりで対戦」モードを選ぶ。すると、敵キャラを使って対戦をすることが可能になる。

●１人モードで敵を使う

：「ひとりでパズル」モードを選んでゲーム開始。キャラ選択画面になったら、✚左、左、上、下、L1+L2+R1+R2とコマンド入力する。これで、「ひとりでパズル」モードでも敵キャラを使ってプレイすることができる。

●クレジットアップ

：まずはオプションモードに入って✚左、右、R1、R2、L2、L1、上、下と入力。その後クレジットの設定をすると、画面右上でカウントダウンが始まるので、この間に◎か⊗をひたすら連打。すると、連打している間だけ少しずつクレジット数が上がっていくので、これをカウントが０になるまで続ける。ただし、クレジットは最大で30までしか増加しない。これを超えてボタンを押してしまうと、クレジットは１まで戻ってしまうので注意すること。



▶画面の右上に注目。この数字がカウントダウンしていくのだ。０になるまで連打しよう！

パチ夫くん　～パチンコランド大冒険～

●デバッグモード

：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、Ⓛ、㊋。これで、所持金最大でスタンプ以外の全アイテムを持った状態で開始できる。また、この状態なら、台に座った状態でR2を押せば強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1を押すと、そのお店の強制クリアとなる。





まんが／富山県　ちしゃさん

はじめて探偵物語

１人目の犠牲者は岡島美由紀、ＯＬ　２人目の犠牲者は金島喜美江、女子高生　３人目の犠牲者は河野雅chia、専門学校生　４人目の犠牲者が北条雅美、ＯＬ　５人目が松永綾乃、慶西大学生　６人目が日比野恭子、これも慶西大学生　オレが現場に出たのは４人目の犠牲者からだったが、どう見ても同一犯の犯行には思えなかった　（：52Pへ）

PDウルトラマンインベーダー

●面セレクト
：タイトル画面でR1を押しながら✚右、右、△、×、□、□、右と入力。すると画面に数字が表示されるので、好きな面数に合わせて「ウルトラマンモード」をプレイすると、選んだ面から開始することができる。

●隠しキャラ
：タイトル画面でL1を押しながら□、□、×、△、✚右、右、左と入力する。その後、「ウルトラマンモード」内の「とことんモード」を選ぶと、ウルトラマンネオスとウルトラセブン21の2人の隠しキャラが追加されている。

●いきなりエンディング
：タイトル画面でR1+L2を押しながら□、□、△、×、□、✚右、右、×と入力する。これで、いきなりエンディングを見ることができる。

●怪獣で遊ぶ
：まずは一度「ヒストリーモード」をクリアしておき、キャラ選択画面でL1+L2を押しながら□、□、□、✚上、下と入力。すると、すべての怪獣からキャラを選択できるようになる。

●3Dモード
：タイトル画面でR2を押しながら✚右、△、△、×、×、□、右。その後「オリジナルモード」を開始し、ゲーム中L1を押す。

ビヨンド ザ ビヨンド

●無限お金増殖
：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。たくさん売って、すぐに買い戻せば、普段なら1つしか手に入らないリング類の増殖も可能。

Fighting Illusion ~K-1GRAND PRIX

●マスター石井を使う
：タイトル画面で△、△、□、×、○と入力し、1PモードかVSモードを選択する。

●チームバトルでマスター石井
：チームバトルモードの「PLAYER SELECT」と表示されている画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓢと入力。

●スタミナが減らなくなる
：タイトル画面で✚上、右、下、左、上、右、下、左、ⓢ。

●キャラの攻撃力を変更
：試合中にポーズをかけて、L2、R1、L1、R1、L2、R1と入力。すると数字が出てくるので、これを好きなように変更すればOK。

●いきなりエンディング
：1P側と2P側のコントローラのL1+L2+△+×+✚左を同時に押しっぱなしにしながら電源を入れるか、リセットを押す。

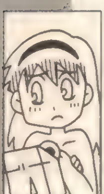
●コスチュームチェンジ
：タイトル画面でL1+R1をしばらくの間押しっぱなし。音が4回鳴ったらボタンを離し、ゲーム開始。すると、フグ、ムサシ、グレコの3人が、道着を着て戦う。

●視点変更
：タイトル画面で✚左、上、R1、R1、R1と入力。これで、2P側キャラの後方から見た視点になる。また、同じくタイトル画面で✚右、上、L1、L1、L1と入力すると、真上から見た視点になる。

●ポーズ画面スッキリ
：ゲーム中ポーズをかけて、L2+R2を同時押し。すると、ポーズの文字が押している間だけ消える。

ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う
：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更可能になる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも、何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。





V-Tennis

●隠しキャラ
：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、△、△、△、△と入力して決定すると、Mr.トンキンという隠しキャラを使って遊べるようになる。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1+R2+✚上+□を押しながら決定すると、Ms.トンキンという女性の隠しキャラを使って遊べる。

プライムゴールEX

●同チーム対戦
：まずは、あらかじめ2コンを接続しておいてゲームを立ち上げる。そしてタイトル画面になったら、2コンの○を押しながら、✚上×9、左×2、下×9と、入力する。あとは「プレシーズン」を選んで普通にゲームを開始すれば、同チームで対戦することが可能になっている。

●旗が速く動く
：チーム選択中にL2 するといつもより速く旗が動く

ブルー・シカゴ・ブルース

●シネマモード
：オプション画面に入って、L1を押しながら△を押す。これで、オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを、自由に選んで鑑賞することができる。最初から終わりまでを連続で見ることも可能。

BELTLOGGER9

●チキンモード
：タイトル画面で「PRESS　START」と表示されている間に✚右上+×+□を同時に押しながらⓢを押す。すると、通常より簡単なチキンモードで遊べるようになる。

●ハードモード
：タイトル画面が見え始めたら、L1、R1、L2、R2、□、×、△、○と素早く入力。これで、通常よりも難しいハードモードで遊べるようになる。

ポエド

●ステージセレクト
：まずはメニュー画面でL1+L2+R1+R2+✚上を同時に押しながら○を押す。そして、難易度を選択する画面になったら、L1+L2+R1+R2+✚下を同時に押しながら○を押す。すると、画面が切り替わって、すべてのステージの名前が表示される。後は、ここで好きなステージを選んで○を押せば、そのステージからゲームを開始することができる。

ホーンドアウル

●クリアのおまけ
：難易度をノーマル以上にして一度ゲームをクリア（コンティニューしてもOK）。その後オプション画面に入ると、ポリゴンテスト、ミッションセレクト、オーディオテストの3つの項目が増えている。ミッションセレクトでは、好きなミッションから開始できる。

ボクサーズロード

●ミニワザ集
：①ショートカット／カレンダー画面のとき、△で「スパーリング」、□で「休息日」、×で取り消しが行える また、L（またはR）で、1カ月単位の移動が可能 ②視点変更／試合中いつでもいいのでⓢを押す。すると、カメラ視点の変更をすることができる。

ポポロクロイス物語

●モンスター図鑑で……
：モンスター図鑑で、判明した敵（敵のグラフィックさえ判明していればOK）が載っているページを開いたまましばらく放っておく。すると、突然モンスターが動きだし、そのままさらに放っておくと、分裂してどんどん増えていく。また、両方のページに敵が載っていれば、お互いに戦い始める。ただし、何かボタンを押すと元に戻ってしまう。

まんが／宮崎県　柏田タロウさん

はじめて探偵物語

実はオレは……力を持つ犯罪者を殺したことがある。いや、正確には、力を持っているとオレが言い張ったが、理解されなかった一般市民が、変死する現場に居合わせたことがある。……それはオレにしか裁くことのできない事件だった。が、オレを裁く者もオレしかいなかった　（①力について考える：12Pへ）（②続ける：87Pへ）

ポリスノーツ

●ＵＦＯ出現

：射撃トレーナーのコンバットモードで、順番に出てくるターゲットに10発命中させ、次に出てくる２つの動かない的のどちらかに４発撃ち込む。すると画面にＵＦＯが飛んでくる。

●装塡数が増える

：射撃トレーナーのコンバットモードで、中央に並んだ２つの板に100発撃ち込む。すると装塡数が20発に増える

負けるな!魔剣道2

●隠しキャラを使う

：以下のコマンドをタイトル画面で入力する。①魔剣道１号／R1、L1、◎、△。②マケンポー／R1、L1、◎、×。③マネンポー／R1、L1、◎、□（マネンポーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で闘うことになる)。

●簡単魔奥義

：魔奥義を出せる状況で、R1＋R2を同時に押す。

マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーの スラムジャム'96

●隠しチーム①

：メインメニューで✚左、右、上、下、R1、L1、□、下の順にコマンド入力。これで、「ＬＥＦＴ　ＦＩＥＬＤ」という、開発者で構成された隠しチームを使って遊ぶことができるようになる。

●隠しチーム②

：上のコマンドを入力した後さらに✚左、右、上、下、R1、L1、□、上の順にコマンドを入力すると、「ＭＯＮＳＴＥＲ」というチームを使えるようになる。これはその名の通り、モンスターだけで構成されたチーム。

マッハGo Go Go

●隠し車を簡単に使う

：カー選択画面になったら、L1＋L2＋R1＋R2＋㋝＋✚下を押しながら△を押す。これで、アント号、射速号、流星号、オウガ号、そしてＧＲ－Ｘの５つの車が使えるようになる。ただしセーブはできないので、レースを始めるたびにコマンドを入力しなくてはならない。

●日が暮れる

：コースセレクト画面でL1＋L2＋R1＋R2を押しながらコースを決定する。すると、背景が夕方のまま走ることができる

魔法少女ファンシーCoCo

●ライバルのステータス表示

：ステータス表示画面で□を押しながらR1を押す。すると、ライバルキャラのステータスを見ることができる。表示されるライバルは、R1を押すたびに切り替わる。

●セリフカット

：カード選択画面でL1＋L2＋R1＋R2＋◎＋×を同時に押す。するとカードバトル中のセリフがすべてカットされる。

メールプラーナ

●シナリオセレクト

：シナリオモードを最初から始め、パーティや人数などの設定をした後、最終確認の画面でL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら決定する。すると、最初に遊ぶシナリオを自由に選ぶことが可能になる。

●コマンド入手

：メニュー画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚下＋×を同時に押す。音が鳴れば成功で、サミティ画面で㋜を押すと、左端のコマンドが消え、右端に別のコマンドが現れる。

MEGATUDO 2096

●ブラッドを使う

：難易度は何でもいいので、とにかくノーコンティニューでゲームをクリアする。すると、ＶＳモードで中ボスのブラッドエリミネーターが使用できる。

●ゲル・オーガー

：難易度、コンティニュー回数は問わないので10回クリア。すると、ＶＳモードでラスボスのゲル・オーガーを使用できる。

女神異聞録ペルソナ

●無料ＳＰ回復

：ダンジョン内でＳＰがなくなってしまったら、とにかくどこか一番近い階段を目指す。そして、階段の途中にある踊り場の２マス分のスペースで、行ったり来たりすることを何度も繰り返す。このゲームでは、歩いているだけで少しずつＳＰが回復していくため、敵の出現しないこの踊り場部分だけを歩いていれば、安全にＳＰを回復することが可能になる。ただし、この方法はかなり時間がかかる。

めざせ!戦球王

●ひみつモード

：まずはタイトル画面からデモ画面までを４回繰り返し見る（×で画面を飛ばしてもＯＫ)。その後、タイトル画面の空が黒くなったら、㋜を押す。すると、ゲームメニューに「ひみつ」という新しいモードが追加されている。これを選ぶと、デモ画面の設定を変更することができる。

メタモルパニックDOKIDOKI妖魔バスターズ

●シーンセレクト

：タイトル画面で✚右、右、右、左、左、×、◎と入力する。すると画面が切り替わり、好きな場面だけを選んで見ることができるシーンセレクトモードになる。このワザで、いきなりエンディングを見ることも可能。

メタルジャケット

●小説を読む

：タイトル画面でL1＋R2＋△＋㋜を同時に押す。すると、メタルジャケットの世界を題材にした小説を読むことができる。小説モードでの操作は、✚上下でページの切り替え、×でキャンセル。物語は全４話で構成され、内容はシリアス。最後にはスタッフからのメッセージも読める。

●色を変える

：ゲームを立ち上げたら、「対戦ケーブルを使用しますか？」のメッセージが出るまで✚左＋◎を押し続けておく。これで、迷彩カラーのメタルジャケットを使用することができる。ただし、対戦ケーブルを使用する場合は、両方のプレイヤーが同じコマンドを入力すること。

メルティランサー

●ギャラリーモード

：エンディング後しばらく待つと「おまけをセーブします」というメッセージが出る。ここでセーブしておくと、オプションにギャラリーモードが追加され、それまでに見たグラフィックの鑑賞ができるようになる。

燃えろプロ野球'95 DOUBLE HEADER

●球場の回転を止める

：球場の選択画面になったら、２Ｐ側の㋝を押す。

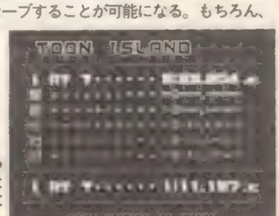
モータートゥーン・グランプリ

●ロケットスタート

：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートを切ることができる。

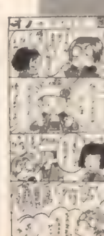
●ゴーストをセーブ

：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみにゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。



▶ゴーストをセーブするには、この画面になったら㋝を押すだけでOKなのだ。





まんが／栃木県　竜屋さん

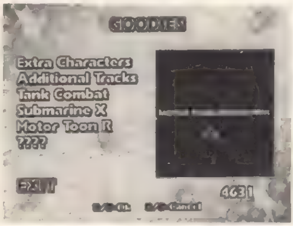
はじめて探偵物語

グッ！　力がさらに強くなっていく。ギリギリと骨が軋む、確かにヤツの言うことはわからないでもない。自分が覚えている最愛の人の存在がなくなっていく……が、それは別にして６人もの犠牲者を出している。「実はね、ボクは直接手を下してないんだ、ある程度わかってたでしょ？　ボクの能力は２つ「切裂」と「誘導」」　(：８Ｐへ)

モータートゥーン・グランプリ2

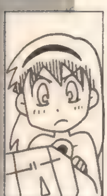
●隠しコマンド
：「ＧＯＯＤＩＥＳ」の画面で以下のボタンを押しながら㋲を押すと、画面右下にボタンの組み合わせに対応した数値が表示される。その組み合わせと数値の対応は、R1＝1、R2＝2、R2+R1＝3、L1＝4、L1+R1＝5、L1+R2＝6、L1+R2+R1＝7、L2＝8、L2+R1＝9、L2+R2＝a、L2+R2+R1＝b、L2+L1＝c、L2+L1+R1＝d、L2+L1+R2＝eとなっている。しかし、これだけでは何の効果もない。これを利用し、特定の4ケタの数値を入力することで、初めていろんな効果がおこる。その効果と4ケタの数値の対応は、以下の通りとなっている。「４ｅ４３」＝隠しキャラが使えるようになる。「４１５４」＝隠しコースで走れるようになる。「５４４３」＝ミニゲームの戦車ゲームで遊べる。「５３５８」＝ミニゲームの潜水艦ゲームで遊べる。「４６３１」＝隠しゲームの、「モータートゥーン・Ｒ」で遊べる。これらの効果は、すべて併用することが可能になっている。
●隠しオプション
：L1+L2+R1+R2をすべて同時に押しながら「ＯＰＴＩＯＮＳ」に入る。これで、10個の項目からなる、隠しオプションが出現する。この隠しオプションでは、メーター類のレイアウトを変更したり、ゲーム画面の視点を変更したり、メニューの文字の色を変えたりなどといった細かい設定を変更できる。

▶本来は、コースやモードをクリアするたびに、走れるコースや使える車が増えていくようになっている。それを、コードの入力で簡単に出してしまうというのがこのウラワザだ。



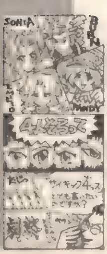
モータルコンバット3

●隠しオプション
：オープニングのデモが流れたら、□、×、○、△、L1、L1、L2、L2、L1、L1と素早く入力。このとき、英語のメッセージが流れたら入力は成功。後は、メインメニューの画面で✚上を押せば、「？」というモードがあらわれる。これを選ぶと、フリープレイや隠しキャラの使用などを設定できる、隠しオプションに入ることができる。
●隠しゲーム
：対戦ゲームで、お互いがキャラを選択した後に表示される画面のとき、１Ｐ側は□を６回、△を４回、○を２回、２Ｐ側は□を４回、△を６回、○を８回押す（押す順番は特に関係ない）。これで、隠しゲームであるシューティングゲームをすることができる。ただし、画面に「ＮＯＷ ＬＯＡＤＩＮＧ」の表示が出るまでの一瞬の間に押さなければならないので、かなり素早く入力しなければならない。１人ではまず無理なので、誰かに手伝ってもらうといい。



ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター

●リール拡大
：あらかじめ２Ｐ側にもコントローラを差してゲームを開始し、どのモードでもいいので、パチスロのプレイ画面になったら２Ｐ側のL1+L2+R1+R2を押しながら○を押す。すると、リールの部分が拡大されて表示される。また、このリール拡大画面のときに同じくL1+L2+R1+R2を押しながら○とコマンド入力をすると、元の画面に戻ることができる。
●ライバル比較
：まずは実践モードでゲームを始め、一度モードを終了させる。そして成績評価画面になったら、L1+L2+R1+R2を押しながら○を押す。これで、閉店時ではなくても、ライバルの比較画面を見ることができる。ここでさらにL1+L2+R1+R2+㋲を押しながら○を押すと、別のライバルとの比較画面が表示される。以降は、同じコマンドを入力するたびに、比較するライバルが次々切り替わっていく。



ライズオブザロボット2

●ボスを使う
：普通にゲームを始め、ロボット選択画面になったら✚右、右、右、上、上、下、左、左、下、下と入力する。これで、ラスボスであるヴィクトリアルを使って遊ぶことができるようになる。

雷電プロジェクト

●便利な隠しオプション
：「雷電」、または「雷電Ⅱ」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1+L2+R1+R2を同時に押す。すると、ボム表示の柄や画面サイズなどの変更ができる、隠しオプションに入れる。また、ここから最初のタイトル画面に戻ったり、「雷電」と「雷電Ⅱ」を直接切り替えたりといったことも可能。
●デモの文字を消す
：「雷電」と、「雷電Ⅱ」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で×を押す。
●デモで操作
：デモ画面でL1を押しっぱなしにしておくと、デモの機体を動かすことができるようになる。

リッジレーサー&リッジレーサーレボリューション

●マイカー増殖
：ゲームを立ち上げたとき、ロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は４台）する。
●エキストラコース
：初級、中級、上級、ＴＴを１位でクリアすると、それぞれのＥＸＴＲＡコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。
●隠しカーを使う
：上述のＥＸＴＲＡコースを出すと、「ＲＲ」の場合、ＴＴに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（ＴＴで１位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。「ＲＲＲ」の場合、各コースのＴＴすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。
●フラッグを動かす
：「ＲＲ」で、タイトル画面でL1+R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。「ＲＲＲ」の場合は、同じ操作でスポットライトの移動が可能。
●フラッグ半透明
：「ＲＲ」のタイトル画面でL1+R1を押しながら㋜を押すと、フラッグが半透明になる。
●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中に回転している車の回転方向を、制御することができる。「ＲＲＲ」の場合、さらに✚キーで視点の変更も可能になっている。
●ミラーコース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残すことが可能になっている。



◀このゲームも、ナムコのゲームらしくやり込むほどウラワザが発見されるタイプだ。ミニゲームにだってウラワザがある。

まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語
なんだかイケナイ看板がたくさんでこまりますな、しかし。ランパブ、テレクラ、コスプレパブ……ん？　パラダイスパブ？　なんだそれ？　そんなの知らないぞ？　歌舞伎町、夜のマッハ帝王とまで呼ばれたこのオレ様に知らない店があるのは許せなぁ～いのだ。さっそく入ってくれるぅ！　レッツゴーゴー！　（：11Pへ）

●好きな音楽でプレイ
：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのCD-ROMと好きな音楽用CDとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用CDを聞きながらプレイできる。『ＲＲＲ』の場合は、一度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればＯＫ。ただし、コースを変更するときはゲームのCDに入れ替えておくこと。
●コースを動かす
：『ＲＲＲ』で、コースを選択するときにL1かL2を押し続ける。すると、コースの視点を変更できる。
●プリティレーサー
：『ＲＲＲ』のロード中に遊べる『ギャラガ88』で、１発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。
●バックミラー
：『ＲＲＲ』で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消える。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンで再びバックミラーがつく。
●サーチレーザー
：『ＲＲＲ』のロード中に遊べる『ギャラガ88』で、ゲーム中にL1＋R1＋◬＋㋝＋✚下を同時に押す。すると押している間だけ自機からサーチレーザーが発射され、簡単にクリアできる。このワザを使えば、上で紹介している「プリティレーサー」のウラワザを簡単に試すこともできる。
＊文中、特に明記のない場合『RR（リッジレーサー）』、『RRR（リッジレーサーレボリューション）』のどちらでも使用可能。

REVERTHION

●クイックリセット
：ゲーム中いつでもいいので、㋝を押しながら㋜を押す。すると、タイトル画面に戻ることができる。

RAY MAN

●ミニゲーム画面表示
：ゲーム中ポーズをかけてR2を押しながら◎、◎、✚左、◎、◎と入力する。その後ポーズを解除すると、画面の上に小さいゲーム画面が表示される。
●ポーズ中でも明るい
：ゲーム中ポーズをかけると画面が暗くなってしまうが、このときL1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、ボタンを押し続けている間だけ明るくなる。
●オープニングが変わる
：ゲームを立ち上げるとき、オープニングが出るまでR1＋R2を押しっぱなしにしておく。すると、いつもと違った小さなレイマンが登場するオープニングになる。

RACE DRIVIN' a GO!GO!

●敵の車を使う
：ゴーゴーモードのタイトル画面になったら、◎、⊗、⊡、◬、◎、◬、⊡、⊗、◎とコマンド入力をする。その後普通にゴーゴーモードでゲームを開始すると、ライバルの車を使って遊ぶことができるようになっている。

ロードラッシュ

●バイクから降りる
：どのモードでもいいので、まずはレース中にバイクを停車させる。バイクが完全に止まったら、L1＋R1＋✚上を同時に押す。すると、ライダーがバイクを飛び降りてしまう。

ロードランナーレジェンドリターンズ

●ボーナスステージ
：まずはコンストラクションモードに入り、ステージの名前を「ＳＰＥＣＩＡＬ！」と登録する（自分でステージを作る必要はなく、名前を入れるだけでよい）。その後、一度タイトル画面に戻り、カーソルを「１Ｐ　ＰＬＡＹ」に合わせてL2を押しながら㋜を押す。これで、通常よりも難しい、ボーナスステージで遊ぶことができる。

ローンソルジャー

●体力＆残弾回復
：ゲーム中に㋜を押してポーズをかけ、✚右、下、◎、◬、上、右と入力してからもう一度㋜を押してポーズを解除。すると、自分の体力が最大まで回復してしまう。しかも、弾数制限のある武器の弾数も、最大値まで補給される。

ロックマンX3

●ビームサーベル
：オープニングステージクリアのあと、どれか２つのステージをクリアしてから、「ヴァヴァマークⅡ」を倒す（ステージ２、５、６のどれかに登場する）。その後、ドップラーステージＢの中ボス、モスキータスをゼロで倒す。するとゼロは破壊されて使用できなくなるが、代わりに最強の武器であるビームサーベルをもらうことができる。
●ハイパーチップ
：まずはすべてのパーツを揃え、ドップラーステージＡへ行く。そしてライフＭＡＸ状態で、鉄球の落ちてくる場所の手前にある穴を降りる。すると穴の左側の壁にすり抜けられる部分があるので、その先にある部屋に行くと、すべてのチップの能力を兼ね揃えたハイパーチップを入手できる。

ROBO・PIT

●特殊な名前
：ロボットメイキングの画面で、10文字入力できる名前の末尾３ケタの文字を以下のように入力する。すると、名前によってさまざまな効果を得られる。文字と効果は以下の通り。７Ｆ８＝敵へのダメージが大きくなる。２９Ｂ＝敵へのダメージが小さくなる。ＤＨ５＝全熟練度が100％になる。５ＣＹ＝すべての腕パーツが最初から揃っている。
●ステージセレクト
：メニュー画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を同時に押す。すると画面に数字が現れるので、✚キーを使ってこれを好きなステージの数に合わせればＯＫ。

ワールドサッカー ウイニングイレブン

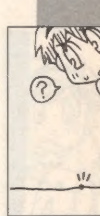
●モアイチーム登場
：まずはタイトル画面になったら、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎の順に素早くコマンド入力をする。その後、エキシビジョンモードを選んでゲームを開始すると、チーム選択画面にコナミチームが出現している。このチームは、なぜか選手がすべてモアイの顔をしている。

ワールドスタジアムEX

●ミニワザ集
：①河川敷球場で試合／ロード中のミニゲームでボールを20個以上取り、球場選択画面でゼビウススタジアムにカーソルを合わせＬ、Ｒのどれかを押しながら決定。②全員絶好調／ミニゲームでボールを21個取った状態でオープン戦を行う。③ミニゲームのボールを簡単に取る／ミニゲーム中、L1＋R1＋◬＋㋝＋✚下。④オーダー最適化／オーダー決定画面でL1＋R1。⑤自分のチームだけの成績を見る／「成績を見る」を選ぶとき、㋜を押す。⑥球場を操る／球場選択画面で㋝＋㋜。その後、L1で左回転、R1で右回転させることができる。⑦猫が走る／オプションの操作決定画面でコントローラをすべて外す。⑧もう一度エンディングを見る／一度優勝したチームのデータをロードし、ペナントの始めからを選び、優勝したチームと同じチームにカーソルを合わせ、L1かR1を押しながら決定。⑨同チーム対戦／まずは最初に一方のプレイヤーがチームを決め、その後もう一方のプレイヤーはＬ、Ｒの４つのうちどれかを押しながら同じチームにカーソルを合わせる。その後決定すればＯＫ。

ワイプアウト

●隠しコース
：プレイヤー選択画面で、「ＯＮＥ　ＰＬＡＹＥＲ」にカーソルを合わせてL1＋R1＋✚右＋⊡＋◎＋㋜を押しながら⊗。
●隠しクラス
：クラス選択画面でL2＋R2＋左＋㋝＋㋜を押しながら⊗。





まんが／神奈川県　霊丹の平造さん

はじめて探偵物語
「わかってるのはオレとキミだけだ。そんなもんだ。官憲の限界なんてな。だが……次は容赦しない。オレが潰す」
力を使用した犯罪は「現代科学捜査の枠を超えている」という理由だけで、犯罪者であるべき容疑者を取り締まることができない。……それが現状である。
（：98Pへ）

PSソフト購入ガイド 1997 初春編

安くゲームを買うのです！　浮いたお金でまたゲーム(トホ)

ＰＳもソフトが増えました。どのくらい増えたかというと、大好評の電撃ＰＳ付録「ブレイクエスチョン」を上下巻で出さないといけないくらいです。こんなにソフトがあると、ゲーム大好き人間(死語)の方は、おサイフの中身が不安になってしまうことでしょう。そこで、我々電撃ＰＳおバカさん班は、日本一の電気街・秋葉原に行って「安くてイケてて、オラすっげぇワクワクしてきたぞ(悟空)」なソフトを探してまいりました。それが下のソフトたち！　どのソフトも値段のわりにイケてるソフトばかりです。しかし、この中には新品と中古の値段の差があまりなかったり、中古の方が高いモノもありますから買う際には注意しましょうね。ちなみに、タイトルの右にある価格が実売価格。これは、'96年12月末のデータですので現在は違っているかもしれません(中古も同様)。違っていたら許してね♥


▲悪になれるソフト「刻命館」。新品、中古も価格の差がほとんどありません。


▲今だったら、1,000円札1枚でお釣りがくる『ＴＯＢＡＬ No.1』。



▲新品よりも中古の方が高い『にとうしんでん』。市場に出ていないのが原因？

アクアノートの休日　¥2,400
●発売日／'95年6月30日●ジャンル／ＥＴＣ●秋葉原中古価格／¥3,200。目的もなく海底を散策するゲーム。疲れている人にオススメかも？　『1996』バージョンも発売中。

刻命館　¥3,620
●発売日／'96年7月26日●ジャンル／ＳＬＧ●秋葉原中古価格／¥3,480。プレイヤーは悪となって、館に進入するキャラを罠にハメていく。「悪っていいわ♥」と思えるソフト(笑)。

スターグラディエイター　¥2,480
●発売日／'96年10月25日●ジャンル／格闘ＡＣＴ●秋葉原中古価格／¥3,480。カプコンがＰＳで放つ３Ｄ格闘ＡＣＴ。隠しキャラのカッパがヘンでイカしすぎ。シンボルはキュウリ(笑)。

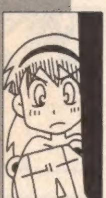
DOOM　¥1,980
●発売日／'96年4月19日●ジャンル／ＳＴＧ●秋葉原中古価格／¥3,280。『ＤＯＯＭ』と『ＤＯＯＭⅡ』のカップリング。３Ｄ空間の中で、怪物を凶悪な武器で倒しまくるゲーム。

TOBAL No.1　¥1,480
●発売日／'96年8月2日●ジャンル／格闘ＡＣＴ●秋葉原中古価格／¥780。スクウェアの３Ｄ格闘ＡＣＴ。特殊な操作体系が賛否両論だが、デキはよし！　『ＦＦⅦ』体験版つき。

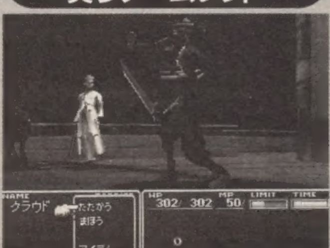
ナムコミュージアムVOL.1　¥1,980
●発売日／'95年11月22日●ジャンル／ＥＴＣ●秋葉原中古価格／¥3,680。「ギャラガ」「パックマン」などのナムコのオールドゲーム６本がプレイ可能。ゲームに関する資料も豊富。

にとうしんでん　¥1,980
●発売日／'96年9月20日●ジャンル／格闘ＡＣＴ●秋葉原中古価格／¥3,480。２頭身の「闘神伝２」のキャラがかわいい。特別出演のリカちゃんもかわいい。かわいい格闘ＡＣＴ(笑)。

モータルコンバットⅡ　¥1,980
●発売日／'96年8月2日●ジャンル／格闘ＡＣＴ●秋葉原中古価格／¥2,480。ムチャクチャな必殺技が残酷すぎてかえって笑える。ただし、コマンド入力がシビア。マニア向け。



プロゲームライターの買うゲームソフト


▲結局、『ＦＦⅦ』が一番という、あまりに予想通りの結果になりました。まぁ、でも、これには異論ありませんよね？

電撃PSで活躍中のライターの方々に、これから発売されるソフトで買いたいものを挙げてもらいました。結果は右の表の通り。これを見ると、やっぱり「ＦＦⅦ」が強い！　しかし２位に「同級生２」が来ているあたりが電撃PSのライターらしいところ(笑)。あと、PS発売当初からタイトルだけあって未だ発売日未定の「森川君」がランク入り。さすがです。これでこそ電撃PSのライターです(?)。ちなみに備考の☆は買う、買わないに関わらず期待度が高いソフトです。

順位	ゲームタイトル	得票	備考
1	ファイナルファンタジーⅦ	7	☆
2	同級生2 EXTRA BOX	6	
2	ナムコミュージアムVOL.5	6	
2	バイオハザード2	6	☆
5	三國無双	5	
5	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	5	☆
5	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	5	☆
5	メルティランサー2	5	
9	海腹川背・旬	4	
9	がんばれ森川君2号	4	☆
9	クーロンズゲート	4	☆
9	地獄先生ぬ～べ～(仮)	4	
9	スーパーロボットシューティング	4	
9	チョロQ2	4	
15	子育てクイズ マイエンジェル	2	☆
15	悪魔城ドラキュラX	2	
15	G.O.D	2	



まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

●いかがだったでしょうか？　編集部の用意したＰＱスペシャル４上巻ゲームブックの解答は。貴方の推理、予想通りだったでしょうか？　現在、応募された推理内容を確認中です。編集部作成のお話と全く違う内容でも、筋がきちん通っていれば、何か賞品が送られる予定です。お楽しみに！　※このストーリーは当然フィクションです

電撃PlayStation

はじめて物語4

まんが 岩瀬さとみ



電撃PlayStationは毎月第2第4金曜日発売です

宇宙一計画もまだまだ継続中！ 今、業界で最も熱い！ 電撃プレイステーションは燃え続けます。今後の展開にご期待ください！ 貴方のゲームライフを完全バックアップっ！

DENGEKI PLAY QUESTION



電撃プレイステーション1/31号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL

Vol.4 下巻

■発行人／染谷恵司 ■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9